



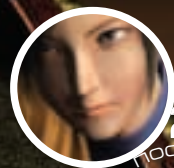
# OFFICIAL PlayStation®

РОССИЯ

№10 (43) октябрь 2001

鬼武者

**GT3**  
A-SPEC  
MAX  
PAYNE  
VERSUS  
DEAD  
TO RIGHTS  
**EGTS**



постера

ONINOSHIS

ONINOSHIS

(game)land

ISSN 1609-1000



9 771609 100002 10>





# МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

[www.mconline.ru](http://www.mconline.ru)

## ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О **МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВАХ**



Тесты и рекомендации по выбору  
ноутбуков и карманных компьютеров

Обзоры мобильных телефонов  
и цифровых фотокамер

Новости от крупнейших производителей  
различных мобильных устройств

СДЕЛАНО В **(game)land**  
[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

Спрашивайте в журнальных киосках



# Интернет-магазин с доставкой

Заказы по телефону можно сделать  
с 10.00 до 19.00 без выходных

ИЗМЕНИЛСЯ  
ТЕЛЕФОН

**(095) 798-8627 (095) 928-6089**  
**(095) 928-0360 (812) 276-4679**

## e-shop

<http://www.e-shop.ru>

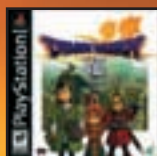
**СВЫШЕ 2.000 НАИМЕНОВАНИЙ**

**ХОЧЕШЬ КУПИТЬ? КУПИ У НАС!**

10 лучших игр



65.99  
(US) Metal Slug X



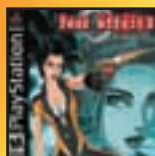
69.99  
(US) Dragon Warrior VII



63.99  
(US) Alone in the Dark: The New Nightmare



65.99  
(US) Final Fantasy Chronicles



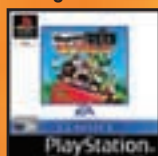
65.99  
(US) Fear Effect 2: Retro Helix



15.99  
(PAL) Jurassic Park: Lost World (Classic)



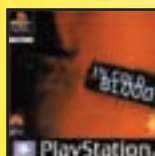
42.99  
(PAL) Need for Speed Porsche 2000



15.99  
(PAL) Theme Park (Classics)



9.99  
(PAL) Formula One 2000 (рус. версия.)



14.99  
(PAL) In Cold Blood

одежда  
с символикой



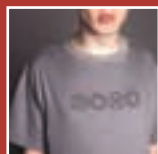
\$19.99  
Белая майка от Gameland



\$19.99  
Футболка с символикой Diablo 2



\$15.00  
Майка с символикой Sony PSX



\$15.00  
Серая майка с символикой SONY



\$19.99  
Футболка с символикой Diablo 2:LoD



(US) Final Fantasy IX



аксессуары, приставки, игры



\$129.99  
PS One (PAL)



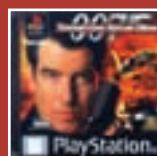
\$39.99  
GT2 Racing Wheel



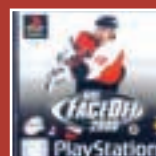
\$42.99  
(PAL) Ace Combat 3



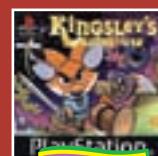
\$15.99  
(PAL) Populous: the Beginning



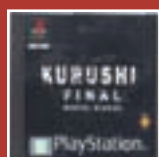
\$25.99  
(PAL) Tomorrow Never Dies



\$38.99  
(PAL) NHL FaceOff 2000



9.99  
(PAL) Kingsley's Adventure (рус. док.)



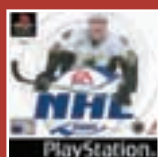
\$17.99  
(PAL) Kurushi Final



\$44.99  
(PAL) Knockout Kings 2001



\$29.99  
(PAL) NHL 2000



\$42.99  
(PAL) NHL 2001



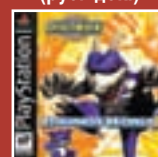
\$15.99  
(PAL) Sport Car (classics)



\$65.99  
(US) Tony Hawk Pro Skater



\$62.99  
(US) Final Fantasy VIII



\$63.99  
(US) Digimon World 2



\$62.99  
(US) Parasite Eve II



\$79.99  
(US) Rhapsody



\$62.99  
(US) Tenchu 2: Birth of the Assassins



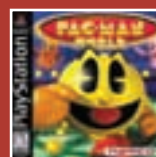
\$59.99  
(US) Dune 2000



\$62.99  
(US) Quake II



\$62.99  
(US) Legend of Dragoon



\$45.99  
(US) Pac-Man World



\$62.99  
(US) The World is Not Enough

Заказы по интернету – круглосуточно! e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

В нашем магазине действует услуга 48 часов MONEY BACK, смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)







№10(43) октябрь 2001

## СОДЕРЖАНИЕ:

Здравствуйте, уважаемые читатели!

Лето, к сожалению, закончилось и наступила осень, одно из самых урожайных времен года с любых точек зрения. Близятся релизы массы хороших игр, появляются новые платформы. Правда, радужные горизонты были омрачены недавними атаками террористов на Соединенные Штаты, которые обернулись для нас совершенно неожиданными последствиями. Уже отложен выход столь ожидаемой англоязычной версии MGS 2, такая же судьба постигла продолжение Red Alert 2, и, видимо, это только начало. Понятно, что для рядового геймера такое развитие событий кажется просто кошунственным, но издатели не могли не отреагировать на этот ужасный инцидент. Нам же остается надеяться, что такое больше не повторится, а игры перестанут быть "виновницами всех бед".

Главный редактор «ОПМ Россия», Михаил Разумкин



На обложке: Samanosuke Akechi герой все еще живого хита Capcom Onimusha: Warlords.

### 12-15 COVER STORY

Несмотря на то, что в США Onimusha вышла еще весной, европейский релиз этой игры немного задержался. Но этот момент настал, и теперь мы рады представить вам эту великолепную игру во всей красе. Демоны, самураи и... зомби-и-и!!!



### 08-11 SPECIAL

В отличие от US интерес к европейской выставке ECTS в Лондоне все заметнее ослабевает. Большинство крупных компаний предпочитают устраивать собственные шоу. Что же будет в 2002 году?

### 16-29 В РАЗРАБОТКЕ

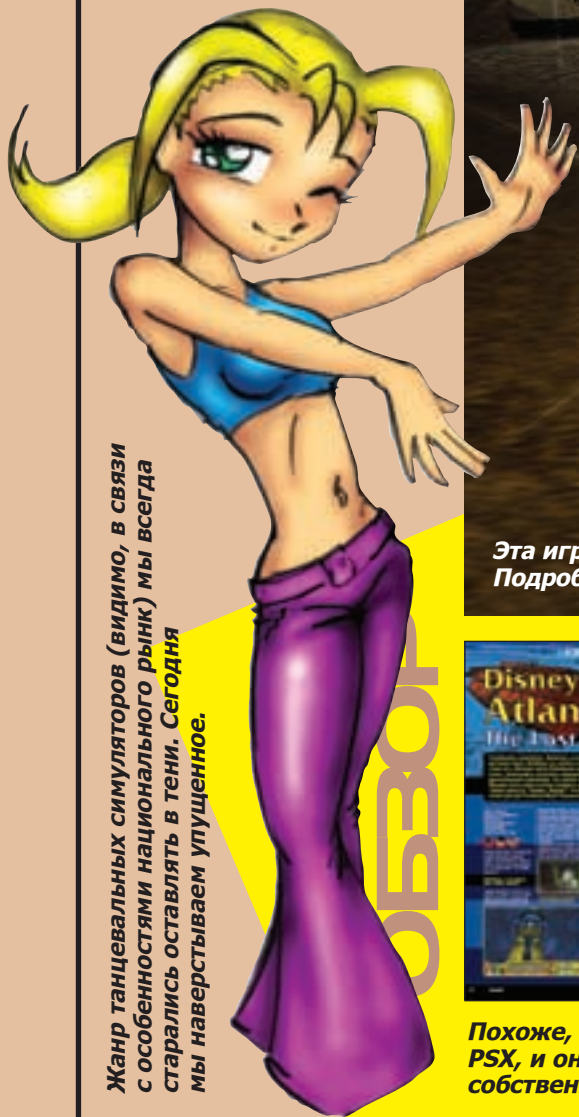
Arc the Lad Collection	16
Max Payne	18
Dead to Rights	18
Power Diggerz	22
Mega Man X6	23
Xenosaga Episode I:	
Der Wille zur Macht	24
Sheep Dog'n Wolf	29

Dead to Rights от Namco — собственная разработка или плагиат?





Gran Turismo 3 A-spec	30
Dance Mania	40
Asterix Mega Madness	43
Atlantis: The Lost Empire	44
Mega Man Legends 2	46
Star Wars: Demolition	48
Digimon World	50



Жанр танцевальных симуляторов (видимо, в связи с особенностями национального рынка) мы всегда старались оставлять в тени. Сегодня мы намеренно упускаем.



Эта игра от Polyphony Digital уже давно стала притчей во языцех. Подробный обзор третьей, самой помпезной серии мы предлагаем вам на стр.30.



Похоже, Disney мало волнует возраст PSX, и он продолжает делать игры по собственным мультфильмам.



КОДЫ  
2  
ПОСТЕРА

## 58-67 ТАКТИКА

Valkyrie Profile 58

В продолжение ролевой темы мы предлагаем вашему вниманию первую часть прохождения еще одной незаслуженно забытой нами игры.



#10'2001 СПИСОК ИГР  
В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Arc the Lad Collection	16
Asterix Mega Madness	43
Atlantis: The Lost Empire	44
Dancing Stage Euromix	40
Dead to Rights	18
Digimon World	50
Gran Turismo 3 A-spec	30
Max Payne	18
Mega Man Legends 2	46
Mega Man X6	23
Onimusha: Warlords	12
Power Diggerz	22
Sheep: Dog 'n Wolf	29
Star Wars: Demolition	48
Valkyrie Profile	58
Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht	24

## 52-60 КОДЫ &amp; ПИСЬМА

На этот раз рубрика "Письма" порадует наших читателей недетских размеров статьей Мотолога, в которой затрагиваются проблемы журнала, а также феномен сериала Final Fantasy. Стоит обратить внимание и на послание Dragonboy, трансформировавшего статью Алексея Ковалева в стихи.



Ведущий рубрики Александр Щербаков

## \$ 32 000 самому умному

Теоретически каждый школьник может сегодня заработать сумму, вынесенную в заголовок. Правда, для этого надо пройти через серьезные испытания.

Уже целый год компания LG Electronics совместно с Министерством Образования, Комитетом по образованию г. Москвы и Московским Государственным Университетом проводит интеллектуальный шоу-марафон «Я знаю всё!». По субботам игры демонстрируются на канале TV6.

Чтобы получить эти деньги, надо для начала зайти на сайт [www.teletesting.ru](http://www.teletesting.ru) и ответить на первую порцию вопросов. Если вы ответите хорошо, вам позвонят редакторы программы и зададут новые вопросы – штук 50. При удачном стечении обстоятельств и благополучном расположении планет вам выпадет дальняя (или не очень) дорога в Москву.

Длинное путешествие по промежуточным, месячным, квартальным и годовым раундам должно завершиться в Кремлевском Дворце Съездов на финале игры, победитель которой и получит искомые 32000 долларов в виде гранта на обучение в любом вузе мира.

Если выиграть у всех не получится – не беда. Победитель простой игры получает 400 долларов, месячной – 800, квартальной – 3200.

На съемках передачи случаются и забавные эпизоды. Например, никто, включая жюри (в котором находились известные ученые и «знатоки» из передачи «Что, где, когда»), не смог ответить на вопрос, какая звезда является самой яркой в небе над Воронежем в период с 15 сентября по 15 октября. Все решили, что Полярная. Оказалось – Солнце.

9 октября в КДС состоится награждение победителя этого года. В программе – шоу, игры со зрителями, призы и прочие увеселения.

Так что вперед! Пора зарабатывать мозгами.



## MGS 2 под угрозой отмены

Честно говоря, вряд ли произойдет непоправимое, но все же существует некоторая вероятность, что выход Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty на Западе будет отменен или же (как альтернатива) отложен. Связано это с событиями, произошедшими 11 сентября в США. Дело в том, что в игре фигурирует группа террористов, действующих в Нью-Йорке. Соответственно, это может вызвать непредсказуемую реакцию со стороны общественности, чего и опасается Konami. Компания на данный момент еще не приняла решения о том, что же ей делать, и занята анализом имеющейся информации по данному вопросу. Konami выражает соболезнования всему американскому народу и надеется, что выпавшее на его долю испытание только добавит ему мужества.



## ХИТ-ПАРАД



### MSG 0079: Zeonic Front

Очередной Gundam вызвал кучу восторгов со стороны японцев.

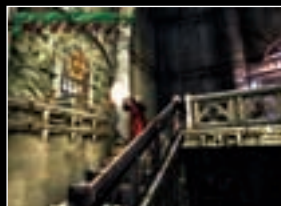
### Parappa the Rappa 2

Parappa для PS2 хоть и попала в чарты, но продается неважно.



### ЯПОНИЯ

1. MS GUNDAM 0079: ZEONIC FRONT	BANDAI (PS2)
2. JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 8	KONAMI
3. SHIN YUGIOH DUEL MONSTERS II	KONAMI (PS2)
4. DEVIL MAY CRY	CAPCOM (PS2)
5. EVERYBODY'S GOLF 3	SONY (PS2)
6. JIKKYOU WORLD SOCCER 2001	KONAMI (PS2)
7. PARAPPA THE RAPPA 2	SONY (PS2)
8. FINAL FANTASY X	SQUARE (PS2)
9. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY (PS2)
10. FROM TV ANIMATION	BANDAI



### Devil May Cry

Обитатели Страны восходящего солнца уже имеют возможность вплотную познакомиться с одной из самых интересных игр для PlayStation 2, ну а нам придется еще немного подождать. Продается Devil May Cry, надо сказать, достаточно неплохо: на момент сдачи номера в печать полмиллиона копий продукта уже разошлось по рукам. Другое дело, что мы в очередной раз наблюдаем уже привычную картину, когда по-настоящему ценная игра вызывает все-таки ощутимо меньший ажиотаж, чем хорошо раскрученные середнячки.



## Codemasters анонсирует Colin McRae Rally 3



По сообщениям британской компании (имеющей статус культовой у себя на родине), на данный момент полным ходом идет разработка продолжения одной из самых популярных раллийных гонок последнего времени. Выход игры запланирован на осень 2002 года, платформами послужат «next-generation consoles» и PC. Основной акцент планируется сделать на Xbox и PlayStation 2. В первую очередь, из нововведений заявлена улучшенная физическая модель, которая позволит крушить автомобили до основания, причем с отображением всего этого безобразия в реальном времени. Также стоит отметить, что Codemasters проводят систематические консультации с командой Ford Racing, что должно сыграть свою роль. Основным авто в Colin McRae Rally 3, соответственно, будет хорошо нам знакомый Ford Focus RS World Rally Car. Кроме того, раз речь зашла о Codemasters, необходимо отметить еще одно немаловажное событие. Не так давно между упомянутыми британцами и Infogrames было достигнуто соглашение, по которому французский гигант будет издавать игры «Кодиков» в Северной Америке. Его силами уже выпущена Operation Flashpoint, а на грядущие 12 месяцев запланирован релиз еще семнадцати продуктов.

## Мультсериал Final Fantasy

TV Tokyo объявило, что со 2 октября (то есть еще до появления этого номера журнала на прилавках) оно начнет показ мультипликационного сериала Final Fantasy: Unlimited. Его сюжет вкратце таков. Главных героев зовут Lisa и Wind. Они становятся спутниками двух других персонажей, Ai and Yuu, которые, разыскивая своих родителей, попали с Земли в другой мир. Основным злодеем выступает нечто зовущееся "The Cloud", в свое время разрушившее городок Wind'a. Концепция сериала разработана Akitoshi Kawazu (известного по играм SaGa), а планированием занимался Atsuhiro Tomioka, в свое время занимавшийся всем нам известным Pokemon. Хотелось бы надеяться, что в итоге Final Fantasy: Unlimited окажется выполненным на более высоком уровне, чем кошмарные анимешки, действие которых происходило в мире Final Fantasy V.



## ХИТ-ПАРАД

### СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ

1. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY (PS2)
2. TWISTED METAL: BLACK	SONY (PS2)
3. RED FACTION	THQ (PS2)
4. DARK CLOUD	SONY (PS2)
5. NBA STREET	EA SPORTS (PS2)
6. ATV OFFROAD FURY	SONY (PS2)
7. GRAN TURISMO 2	SONY
8. FINAL FANTASY CHRONICLES	SQUARE EA
9. CRAZY TAXI	ACCLAIM (PS2)
10. MATT HOFFMANS PRO BMX	ACTIVISION

### ATV Offroad Fury

Подобные игры не отличаются качеством, но этот продукт - исключение.



### Red Faction

Отличная игрушка от Volition все еще держится в штатовском хит-параде продаж. И это отрадно.

### Gran Turismo 3 A-spec

Всем крутить фонарики! Мегаблокбастер Gran Turismo 3 A-Spec покоряет хит-парад за хит-парадом. На этот раз он забрался на вершину штатовских чартов, что для подобной игры не составляет труда. Вы, наверное, ожидаете, что сейчас я опять начну издеваться над игрой от Polyphony Digital и ругать общественность, которая готова скупать "туризмы" пачками только из-за блестящих машинок? Вы правы. Ситуации, подобные этой, радовать никак не могут. Впрочем, от того, что я это говорю, все равно ничего не изменится.







## Снижение цен на PS one

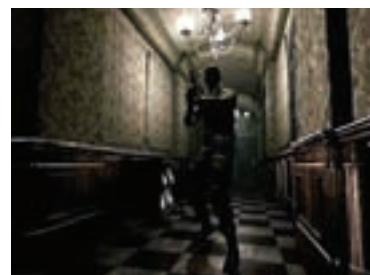
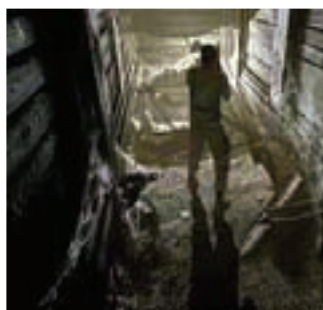
Компания Sony заявила, что с 12 октября она снизит цены на PS one. В Японии приставка теперь будет стоить 9980 йен (около \$85). В тот же день продажу поступит и давно ожидаемый миниатюрный монитор SCPH-130. Заявленная цена – 14800 йен (около \$125). SCPH-130 включает в себя пятидюймовый жидкокристаллический дисплей и динамик мощностью 1 ватт. Мониторчик также имеет AV-выход, что позволяет подключать его к другим устройствам, как-то DVD-плееры, видеокамеры и так далее. Вскоре после этого стоит ожидать и адаптер для автомобилей. На 22 ноября запланирован выпуск SCPH-140, представляющего собой совмещенные PS one и дисплей.

Для того чтобы раскрутить LCD-дисплей, Sony переиздаст по сниженным ценам (примерно \$15-\$18) ряд игровых продуктов, таких, например, как Gran Turismo, первые два Crash Bandicoot, Wild Arms, Parappa the Rapper, Vib Ribbon. Вся эта серия переизданий зовется PS one Books.



## Resident Evil?

## Только для GameCube!

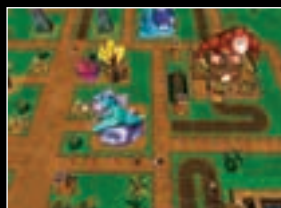


Эта новость имеет косвенное отношение к PlayStation 2, но, тем не менее, будет более чем интересна нашим читателям.

На специально собранной пресс-конференции Capcom и Nintendo сообщили, что серия Biohazard/Resident Evil станет эксклюзивным продуктом для GameCube, вышедшего в Японии в середине сентября. Уже подтверждены Biohazard 0 (что было известно и раньше) и... приготовьтесь... Biohazard 4. Также в будущем на новую консоль от Nintendo обрушится лавина римейков: Biohazard,

Biohazard 2, Biohazard 3: Last Escape и Biohazard Code: Veronica Complete. Причем все переделки старых бестселлеров будут представлены в полном 3D, которое придет на смену статичным бэкграундам. Так что, господа, в хит-парадах «самых ожидаемых» за новый Resident Evil можете больше не голосовать. По крайней мере, пока...

## ХИТ-ПАРАД



**Theme Park World**  
Скоро TPW будет сниться мне в кошмарах. Это чудо опять в хит-параде.

### Tony Hawk's Pro Skater 2

Мне кажется, что сколько THPS 2 не переиздавай, его все равно будут покупать.



## ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

1. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY (PS2)
2. TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION
3. TOMB RAIDER 2	EIDOS
4. THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS (PS/PS2)
5. XG3: EXTREME G RACING	ACCLAIM (PS2)
6. DRIVER	INFOGRAMES
7. BRIAN LARA CRICKET	CODEMASTERS
8. SIMPSONS WRESTLING	ELECTRONIC ARTS
9. RAYMAN	UBI SOFT
10. TOMB RAIDER	EIDOS



### XG3: Extreme G Racing

Я был невероятно удивлен, но, говорят, XG3: Extreme G Racing - действительно стоящая вещь. Красивая, стильная (что, правда, было предсказуемо) и, что странно, вполне удобоваримая по части игрового процесса. Если кто не в курсе, предыдущие две части футуристической гонки от Acclaim мы могли попробовать на вкус на Nintendo 64 (да и на PC что-то было). Впечатления остались на удивления мерзкие. Неужели разработчики исправились? Очень хотелось бы на это надеяться.



## САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

1. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	CAPCOM
2. METAL GEAR SOLID	KONAMI
3. FINAL FANTASY IX	SQUARE
4. SYPHON FILTER 2	SONY
5. TEKKEN 3	NAMCO
6. WWF SMACKDOWN! 2	THQ
7. DRIVER 2	INFOGRAMES
8. FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	EIDOS
9. FINAL FANTASY VIII	SQUARE
10. GRAN TURISMO 2	SONY

## САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

1. FINAL FANTASY X	SQUARE (PS2)
2. SILENT HILL 2	KONAMI (PS2)
3. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	KONAMI (PS2)
4. SYPHON FILTER 3	SONY
5. BLACK&WHITE	MIDAS
6. GRAND THEFT AUTO 3	ROCKSTAR (PS2)
7. DEVIL MAY CRY	CAPCOM (PS2)
8. TEKKEN 4	NAMCO (PS2)
9. TONY HAWK `S PRO SKATER 3	ACTIVISION (PS2)
10. BALDUR `S GATE: DARK ALLIANCE	INTERPLAY

## NEWSLINE

& Серьезные изменения ожидают Black & White для Xbox и PlayStation 2. Во-первых, игра теперь будет называться Black & White Next-Generation. Во-вторых, тренировать своего питомца-переростка со стороны (согласно концепции оригинальной игры) вам больше не придется – вы сами займете его место и станете наблюдать за всем от первого лица. Портинг игры на PS one, порученное Midas Interactive, все еще ожидается.

& Версия Vampire Night для PlayStation 2 появится на прилавках японских магазинов 6 декабря. Из специальных нововведений отмечаются два режима: Original Mode, основанный на выполнении миссий, и Training Mode, предназначенный для новичков.

& Стрелялка Gun Survivor 2: Biohazard Code Veronica будет выпущена в Японии в ноябре. Естественно, в игре присутствует поддержка GunCon 2, причем в продажу также поступит комплект из пистолета и продукта сотрудничества Capcom и Namco. Добавлен и новый режим - Dungeon Mode.

& По слухам, порт Tekken 4 для PlayStation 2 появится в Японии в середине ноября.

& По сообщениям Square Electronic Arts, штатовский релиз Final Fantasy X состоится в январе 2002 года.

& Компания Midway взялась за перевод на английский язык игры Shadow Hearts от Sacnoth (создателей Koudelka). Штатовский релиз запланирован на март 2002 года.

& 29 ноября в Японии компания Compile выпустит шутер Zanac X Zanac, включающий в себя классический Zanac, знакомый нам по временам NES, и его сиквел - Zanac Neo.



Полундра! WWF Smackdown! 2 лезет вверх! Хит-парад "самых любимых" под угрозой тотального ополнения. Если, скажем, пляски третьего Resident Evil на топ-позиции были вполне невинны (или, по крайней мере, их можно было терпеть), то нынче мы имеем дело с такой ситуацией, что хочется плакать. Не удивлюсь, если в следующем месяце силами наших читателей реслинг-убожество сначала подберется к паре наших извечных лидеров, а затем и вовсе опрокинет их. Жуть какая-то. Впрочем, отвлекаясь от поползновений детища THQ, активно продвигающегося к вершинам чартов, и обратим внимание на самые ожидаемые нашими читателями игры. Здесь настораживает падение Black & White, покинувшего облюбованную вторую строчку. Отметим и увеличение интереса общественности к Syphon Filter 3, а также появление в десятке Baldur's Gate: Dark Alliance.

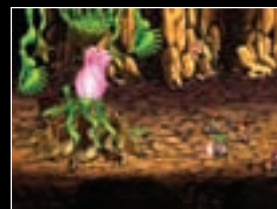
# ХИТ-ПАРАД

## РОССИЯ

1. ALONE IN THE DARK 4	INFOGRAMES
2. C-12	SONY
3. WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	ACTIVISION
4. FEAR EFFECT: RETRO HELIX	EIDOS
5. DRIVER 2	INFOGRAMES
6. FINAL FANTASY IX	SQUARE
7. SIMPSON `S WRESTLING	ELECTRONIC ARTS
8. SPEC OPS: RANGER ELITE	TAKE 2
9. LUNAR 2: ETERNAL BLUE COMPLETE	WORKING DESIGNS
10. PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT	ATLUS

## World's Scariest Police Chases

Как я и предполагал, клон Driver'a взлетел высоко.



## Lunar 2: Eternal Blue Complete

Второй Lunar в российском хит-параде! Прямо не верится.

## Alone In The Dark: The New Nightmare

Попадание четвертого Alone In The Dark на вершину хит-парада продаж абсолютно не вызывает удивления. Наши читатели, как известно, очень любят всевозможные survival horror, причем зачастую до беспамятства и без каких бы то ни было объективных причин. Другое дело, что как раз продукт от Infogrames более, чем кто-либо другой, достоин такого внимания к своей персоне. Радует, что аудитория нашего издания по достоинству оценила одну из лучших игр для PlayStation последнего времени.





# Лондон'2001: вокруг ECTS, или игровая выставка по-европейски

В конце августа этого года двое наших отважных коллег Сергей Овчинников и Дмитрий Эстрин отправились в Лондон, дабы посетить целую вереницу выставок, которыми постепенно обросло одно из старейших игровых шоу — ECTS. Как ни странно, но они вернулись домой, и мы рады предложить вам этот небольшой репортаж.

Календарь важнейших для игровой индустрии событий ежегодно претерпевает лишь самые незначительные изменения, и то только в том, что касается точных чисел проведения тех или иных выставок. Каждый год начинается с экстравагантной, богатой и бесполезной Milia в февральских, на удивление теплых Каннах. Отличительная особенность — массовое распитие шампанского после любой презентации или пресс-конференции. Несколькими неделями спустя разработчики со всего мира устремляются в Калифорнию, где проходит Game Developers Conference — своеобразная тусовка, на которой разработчики гуляют, веселятся и делятся друг с другом опытом. Впрочем, делают они это крайне неохотно, предпочитая все-таки гулять и развлекаться. Что же касается официальной программы лекций и семинаров, то они обычно сводятся к обсуждению банальных истин вроде «игро-

вой процесс всегда должен быть интересным и оригинальным». В конце марта японская детвора устремляется на Tokyo Game Show — единственную крупную игровую выставку в мире, на которую открыт свободный доступ публики. Она же, соответственно, известна как выставка с самыми большими очередями на «поиграть» во всевозможные новинки. Игровой прессе и бизнесменам приходится успевать все посмотреть еще в первый день TGS, когда детей еще не пускают. В мае вся индустрия собирается вместе на шоу, которое действительно можно признать самым значительным и важным. Electronic Entertainment Expo в калифорнийском Лос-Анджелесе — центральное игровое событие года. Именно здесь большинство компаний предпочитает анонсировать свои планы на будущее, производители игровых приставок — организовывать премьеры своих новых детищ, ну а издательства — показывать на



Главный европейский форпост Electronic Arts — эlegantное здание, первый этаж которого одним движением стеклянной стены превращается в открытую веранду на берегу пруда с белыми лебедями.

## 007 in Agent Under Fire



На скриншотах Agent Under Fire смотрится куда беднее, нежели «вживую». Так что не давайте этим картинкам сбить вас с толку. На самом деле, игра выглядит потрясающе.

них свои новейшие проекты. Е3 идеально подходит и для ведения переговоров (хотя в гигантских залах LA Convention Center для этого порой бывает слишком шумно), и для ознакомления с последними достижениями крупнейших компаний. Иметь свой стенд на Е3 — значит доказать свою причастность к игровому миру, индустрии с многомиллиардными оборотами. Осенью игровой мир обращает свое внимание еще на три, последние в году выставки:



еще одну Tokyo Game Show (только теперь уже осеннюю), традиционную нинтендовскую SpaceWorld в Токио и, конечно же, носящую почетное звание «мировой выставки №2» лондонскую ECTS.

ECTS – одна из старейших игровых выставок, появившаяся задолго до монументальной E3 и некогда проводившаяся, как и TGS, два раза в год – весной и осенью. Однако со временем влияние английского шоу постепенно начало снижаться. Отчасти из-за того, что выставка проводилась в древнем комплексе Olympia, с его мрачными кирпичными стенами и торчащими отовсюду трубами коммуникаций. Вдобавок ко всему, с ростом популярности E3 все меньшее число компаний считало необходимым отмечаться еще и на ECTS и ехать ради этого в дорогую и неприветливую Англию. Иными словами, ECTS теперь уже совсем не та, что была раньше. В прошлом году организаторам, казалось бы, удалось вдохнуть жизнь в стремительно загибающуюся выставку, впервые укловив участвовать компанию Nintendo и в последний момент заручившись поддержкой Sony. Кроме того, было обещано, что с 2001 года выставка переедет в ультрасовременный комплекс ExCel, который расположен на берегу Темзы неподалеку от знаменитого Millenium Dome. Все напрасно. На ECTS'2001 не приехал ни один из прежних ее активных участников. Крупнейшая игровая выставка осталась без стендов Sony, Nintendo, Microsoft, Electronic Arts, Activision, Carcom, Square, Eidos, – список можно продолжать достаточно долго. Проще перечислить тех, кто в экспозиции все-таки участвовал. Так что в этом году все самое интересное происходило вовсе не на ECTS, а вокруг нее. Дело в том, что большая часть перечисленных выше компаний вовсе не отказалась от того, чтобы продемонстрировать свои достижения европейской, да и мировой прессе. Просто залы ExCel показались им для этого неподходящим местом. Зато почти каждый крупный издатель провел незадолго до начала выставки свою собственную вечеринку. Компания Nintendo провела 1 и 2 сентября собственную грандиозную выставку Nintendo Show, расположившуюся вместо захламленного портального ExCel в историческом центре Лондона, прямо напротив знаменитого Westminster Abbey и буквально в ста метрах от Биг Бена. Activision организовала собственный съезд игровой прессы под названием Activate. Sony провела традиционную вечеринку PlayStation Party. Electronic Arts пригласила всех журналистов к себе в офис в пригороде Лондона на грандиозную презентацию EA Play. Eidos то-



Никому не известная компания решила привлекать внимание посетителей вот таким нетривиальным способом...

## Herdy Gerdy



же продемонстрировала свои свежайшие проекты на специальной пресс-конференции. Для читателей Official PlayStation наиболее интересными из этих разрозненных вечеринок и презентаций представляются мероприятия EA Play, Activate и конференция Eidos. И, конечно же, самой впечатляющей и свежей игровой линейкой удостоила наши любимые игровые приставки Electronic Arts. На первом этаже своего великолепного офиса в Chertsey, графство Surrey, свои проекты представили практически все ведущие разработчики, работающие «под крышей» EA. Центральное место заняли проекты на PS2: абсолютно новая версия

**Крупнейшая игровая выставка ECTS осталась без стендов Sony, Nintendo, Microsoft, Electronic Arts, Activision, Capcom, Square, Eidos и т.д.**



Знаменитый руль для PS2 под названием GT Force, некогда подававшийся как изобретение Polyphony Digital, был разработан компанией Logitech. Причем для PC. Версию для PS2 лишь немножко переделали, снабдив стильным синим дизайном.

## 007 in Agent Under Fire



James Bond in Agent Under Fire и Medal of Honor Frontline, которая вообще была показана впервые. Ну и, разумеется, традиционная линейка EA Sports. Джеймс Бонд несказанно похорошел за то время, что прошло с его не слишком впечатляющего выступления на E3. Разработчикам наконец-то удалось справиться с PlayStation 2 и выжать из системы весьма впечатляющую графику. Очень хорош дизайн уровней, а сама игра по настрою и построению весьма напоминает Perfect Dark. Разве что цветовая палитра осталась истинно бондовской – яркой и разнообразной. Наибольшее впечатление производит сцена в гигантском белоснежном особняке, стоящем на берегу моря и одновременно представляющем собой ангар для подводных лодок.





*Издательство Midas не оставляет надежд все-таки выпустить долгожданный Black & White на PS one.*



**Суперсовременный выставочный центр ExCel построен неподалеку от лондонского порта и знаменитого сооружения Millenium Dome. Несмотря на столь завидное соседство, ExCel приходится среди портовой помойки не слишком к месту. Да и добираться из центра города далеко.**

меченым суровыми учителями. Ну и так далее. Игра, несмотря на присутствие всех очевидных «болезней» PS one, выглядит ярко и солидно. Выйдет она 16 ноября, в один день вместе с фильмом студии Warner Bros. Harry Potter and the Philosopher's Stone.

На Activate'2001 компания Activision «зажигала» практически исключительно своими спортивными играми. Центральное место в показе занял Tony Hawk's Pro Skater 3, который все еще собирается появиться на рынке в этом календарном году. Впрочем, ничего нового об игре нам узнать так и не удалось, так как Activision демонстрировала собравшимся практически ту же самую версию, что была показана и на E3, разве что со слегка улучшенными текстурами и более продвинутым онлайн-режимом.

## MoH: Frontline



Medal of Honor: Frontline является прямым последователем сериала на PS one и не имеет практически никакого отношения к PC'шной Allied Assault, которая, впрочем, также имеет неплохие шансы попасть на PS2 и Xbox. Несмотря на то, что разработчики собираются доводить игру до ума еще почти полгода, Frontline уже сейчас смотрится чрезвычайно внушительно. По красоте пейзажей европейских провинциальных городков игра оставляет далеко позади многие фильмы, а игровой процесс обещает быть столь же насыщенным, как и раньше. К сожалению, пока ничего определенного об этом сказать нельзя, поскольку авторам игры пока не удалось завершить работу над анимацией персонажей, да и дизайн миссий пока не закончен. Тем не менее, игра уже выглядит потрясающе, и, учитывая послужной список разработчиков, у нас есть все основания надеяться на успех сериала на PlayStation 2.

Еще одной маленькой сенсацией на EA Play стал хорошо замаскированный закуток Harry Potter, перед входом в который висело предупреждение от Министерства Магии по поводу недопустимости использования фотографического оборудования. Игры о Гарри Поттере были представлены на широкий спектр игровых платформ от PC до GameBoy Color. Однако наше пристальное внимание было все-таки приковано к версии игры для PS one, которая при ближайшем рассмотрении оказалась куда более интересной и оригинальной, нежели тяжеловесная и некрасивая PC-версия, базирующаяся на движке Unreal. Поттер на PS one представляет собой весьма необычную смесь совершен-

но различных игр – гонки, action, адвенчуры. Переходя от миссии к миссии, вы будете менять и сам стиль игрового процесса. Во время одного задания вам предстоит гонять наперегонки с противниками на метлах, а другое потребует, например, бродить ночью по мрачному замку Hogwarts с новорожденным дракончиком в клетке, пытаться остаться неза-

**Центральное место в показе занял Tony Hawk's Pro Skater 3, который все еще собирается появиться на рынке в этом календарном году.**

## MoH: Frontline



**Несмотря на то, что на EA Play разработчики продемонстрировали уже вполне продвинутую версию MoH: Frontline, рассказать всему миру о ее достоинствах издательство пока не готово. На пресс-диске, полученном нами у PR-менеджеров компании, увы, не оказалось ни одного нового скриншота...**



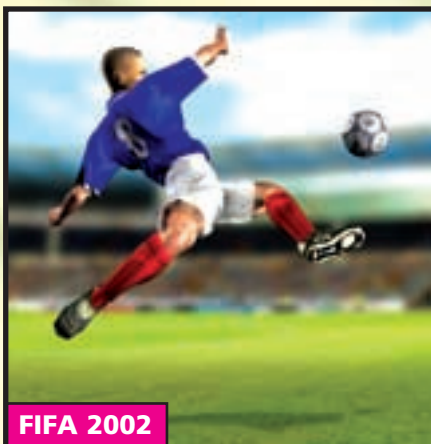


мом. На эту же осень у Activision намечена и первая серия акции Marvelmania, в рамках которой состоится выход Spiderman 2, X-Men: Mutant Academy и X-Men: Reign of Apocalypse. Все эти игры отметятся как на PS one, так и на некоторых других платформах (PC, GBA).

Издательство Eidos подошло к проблеме выбора игр творчески. То есть выбрало из своей богатой библиотеки лишь те проекты, которые имеют серьезные шансы стать настоящими хитами. Таких проектов у



THPS 3



FIFA 2002

Eidos сейчас три. Во-первых, уже полностью завершённый и готовый к американскому дебюту 25 сентября Legacy of Kain: Soul Reaver 2, выглядящий и играющийся просто феноменально. То есть абсолютно так же, как и первая часть. Несмотря на отсутствие каких бы то ни было нововведений (кроме графических), Soul Reaver 2 по-прежнему является наиболее перспективным проектом Eidos на PS2. До появления в поле зрения Next Generation Tomb Raider, разумеется. Два других перспективных тайтла – это, разумеется, Herdy Gerdy и Project Eden от Core Design. Работы над этими играми также уже практически завершены, и мы сможем увидеть их в продаже в конце октября - начале декабря.

Выставка ECTS в этом году получилась настолько провальной, насколько это вообще можно себе представить. Пройгнорировав ее, ведущие мировые издательства поставили под вопрос будущее традиционной сентябрьской тусовки в Лондоне. И если в будущем году организаторам вновь не удастся зазвать издательства к себе под крышу, предложив им более выгодные условия, то в 2003 году ECTS может уже и не состояться. А станут ли журналисты и бизнесмены приезжать со всего мира ради участия в разрозненных вечеринках и презентациях – большой вопрос. Впрочем, никакие сложности не помешали нам в этом году увидеть массу интереснейших проектов и все-таки ознакомиться с продукцией ведущих издательств. Ну а если не получится в следующем, будем довольствоваться теми выставками, о которых мы рассказали в самом начале этого обзора.

Сергей Овчинников



Компания Rage Software традиционно больше полагается на графические качества своих проектов, нежели на их привлекательность с игровой точки зрения.

# 100

## ЮБИЛЕЙНЫЙ СОТЫЙ НОМЕР "СТРАНЫ ИГР" УНИКАЛЬНЫЙ КОЛЛЕКЦИОННЫЙ ВЫПУСК!

В ПРОДАЖЕ  
С 28 СЕНТЯБРЯ



Who is Who в игровой индустрии. Самые влиятельные в игровом мире люди и компании. От них и только от них зависит то, во что и как мы будем играть в ближайшие годы. СИ раскрывает все их секреты.

Хитовая осень'2001 - именно на последние месяцы этого года придется такое огромное число сенсационных, гениальных и просто отличных игр, что сориентироваться в лавине релизов будет очень непросто. Наш гид по осеннему игровому безумию к вашим услугам!

А также, 100 важнейших событий в истории компьютерных и видеоигр Юбилейный выпуск Online Review на всех участников команды СИ

# СТРАНА ИГР

(game)land  
www.gameland.ru



# Onimusha: Warlords



Имя компании Capcom, которое когда-то говорило многим в первую очередь о двумерных файтингах, в наши дни вызывает иные ассоциации. А началось все в 1996 году, когда небезызвестный продюсер Синдзи Миками (Shinji Mikami), вдохновившись Alone in the Dark, создал триллер Resident Evil. Зная склонность Capcom к штампованию сиквелов, можно было не сомневаться, что столь удачная идея будет превращена в сериал. Но вряд ли даже самые смелые аналитики могли предположить, что RE будет столь успешным и даже положит начало самостоятельному жанру.



**Жанр:** action-adventure

**Издатель/Разработчик:** Capcom/Flagship

**Количество игроков:** 1

**Альтернатива:** Resident Evil: Code Veronica X



PlayStation 2

Много воды утекло с тех пор, но лидером в области Survival Horror по-прежнему остается Capcom. И, возможно, в первую очередь благодаря этой компании подобные игры и по сей день не кажутся устаревшими. Упорно развивая концепцию, разработчики никогда не позволяли себе опуститься до банального клонирования. Вспомните все тот же RE. Каждая новая его часть существенно меняла облик серии. Ничуть не меньше отличаются друг от друга и такие капкомовские творения, как Dino Crisis, Devil May Cry, ну и, естественно, Onimusha, о которой и пойдет речь в этой статье. И пусть игра не нова (она вышла в США еще в начале весны), недавняя локализация ее в Европе может послужить вполне достойной причиной публикации обзора. Прежде всего напомним, что именно мы обычно называем Survival Horror'ом. В общих чертах это action (весьма неторопливый), в котором игрок, будучи помещенным в некую враждебную среду, вынужден бороться за выживание, имея в своем распоряжении ограниченный набор средств. Все это сопровождается такими неотъемлемыми атрибутами, как мрачная атмосфера, частое пребывание в замкнутых пространствах и головоломки. Не менее важный момент - это кинематографичность, реализуемая благодаря расположению камер. Они находятся в строго определенных точках, обеспечивая не всегда удобный (!!!), но зато красивый угол обзора, придающий происходящему дополнительную напряженность. В совокупности все это должно вызвать у игрока чувство страха от осознания собственной уязвимости. Такова была первоначальная идея Survival Horror. Но, к счастью, жанр развивается, и Onimusha можно смело отнести к новой его ветви. Отличительная черта заключается в том, что во главе угла ставится стремительное действие, а вовсе не желание напугать. Нечто подобное мы уже наблюдали в Dino Crisis 2 (которую вообще сложно назвать Survival Horror) и еще увидим в Devil May Cry. Сюжет Onimusha погружает нас в жесткий и мистический мир средневековой Японии. В тот период, когда страну раздирали феодальные войны, безжалостный лорд Нобунага Ода, заключив соглашение



**В первый же месяц Onimusha разошлась в Японии тиражом в более чем миллион экземпляров. Эта игра стала первым хитом PlayStation 2, чьи продажи достигли такого уровня.**

с властителем тьмы, получает контроль над армией демонов. Воспользовавшись обретенным могуществом, он захватывает замок Инабаиамы и похищает принцессу Ёуки. Вот тут-то в дело и вступает могучий самурай Саманосукэ Акечи со своей помощницей Каэдэ. Все эти события излагаются посредством удивительно красивой вступительной заставки, на которую явно ушла немалая доля бюджета игры. Столь качественному CG видео позавидовала бы даже SquareSoft, а режиссура вполне достойна хорошего голливудского кино. Впрочем, если отвлечься от внешнего исполнения, то сама завязка вряд



**Многочисленные видеовставки, выполненные на движке, как обычно, идут не в полный экран.**

**Столь качественному CG-видео позавидовала бы даже SquareSoft, а режиссура вполне достойна хорошего голливудского кино.**



**"Кинематографическая" камера вольна показывать вашего героя с любого ракурса.**

ли покажется оригинальной. Тема похищения принцессы уже давно примелькалась, причем, на мой взгляд, в основном именно благодаря японским играм. Хотя, может быть, разработчикам удалось освежить классическую историю необычным исполнением? Отчасти это так, но, в целом, сюжет - эта самая слабая сторона Onimusha. Он представляет собой нечто среднее между Resident Evil с его нагнетанием атмосферы и стандартной японской RPG с ее наигранностью и ярко выраженными злодеями,



которых непременно нужно сокрушить. Процесс общения персонажей выглядит на редкость неестественно. Саманосукэ, любящий время от времени поговорить сам с собой, при любом удобном случае кидается штампованными фразами вроде "Я сделаю все, чтобы спасти принцессу Йуки!" или "В этом жестоком мире выживает сильнейший!". Каедэ же в свою очередь почти в каждой реплике с надрывом повторяет имя главного героя и вообще любого, кто находится поблизости.



которые наш герой всасывает посредством таинственно обретенной магической перчатки. В принципе, этим ее функции и ограничиваются. Души делятся на три типа: желтые - восстанавливают здоровье, синие - пополняют линейку магии и красные - играют роль очков опыта, с помощью которых можно вручную усиливать оружие. Магия также делится на три типа: молнии, огонь и ветер. Чтобы пользоваться каждой из стихий, нужно прежде найти соответствующий ей камень. Как видите, система напоминает Soul Reaver: чтобы выжить, необходимо питаться чужими душами. Причем их предназначение не ограничивается боями. Некоторые двери откроются только после накопления вами достаточного количества опыта. Все вышесказанное относится к Саманосукэ. Но несколько раз за игру вам подвернется шанс сыграть и за Каедэ. Девушка, не имея в своем распоряжении магической перчатки и каких-либо чар, лишена возможности взаимодействовать с потусторонним миром, что делает ее крайне слабым бойцом. Поэтому ей достаются менее рискованные задания вроде отпирания дверей отмычкой и решения головоломок.

Конечно, Каедэ при необходимости может взмахнуть ножиком и бросить сюрикен. Но отражать атаки групп монстров ей не под силу. А враги встречаются на каждом шагу, причем появляются они буквально из пустоты. Как и вы, они двигаются очень быстро, поэтому бои протекают стремительно. Подконтрольный вам персонаж автоматически наводится на ближайшего оппонента, после чего вам остается только тарабанить по кнопке удара. Но подобная стратегия хороша только при борьбе со стаей слабых демонов. Более сильные могут неожиданно парировать, прервав тем самым ваше комбо, либо просто прикрыться щитом. Для уничтожения таких противников приходится применять чутьку более изощренные методы вроде удар-блок или блок-пинок ногой.

Каждый логически завершенный эпизод игры оканчивается встречей с боссом, массивным и не в меру могучим. Для уничтожения каждого такого чудовища требуется своя тактика. И, как правило, блок уже не спасает от большинства неприятельских выпадов. В таких ситуациях выручит кнопка R1, которая позволяет рысками перемещаться вокруг врага и отскакивать назад при опасности.



**Как ни странно, в игре работает освещение в реальном времени. Правда, это касается лишь персонажей игры, на background'ы вспышки магического и реального пламени не влияют.**



**Одна из важнейших деталей игрового процесса — поглощение душ поверженных врагов.**

Головоломки, которые уже упоминались выше, не занимают доминирующего места в Onimusha. Большинство из них сводится к отпиранию дверей различными предметами, которые достаются с удивительной легкостью. Самым сложным, что ожидает вас, будет открывание сундуков с кодовыми замками, на что уходит от силы несколько минут. Ваши карманы вмещают в себя неограниченное количество предметов. Причем туда с одинаковой легкостью входит и булава, и деревянная лестница. Заводя разговор о визуальной стороне, я прежде всего хочу обмолвиться о том, что первоначально Сарком планировала выпустить Onimusha на

Даже в такой жестокой и кровавой игре нашлось место забавным вещам. Чувство юмора разработчиков проявится после прохождения вами игры с достаточно хорошим результатом. Начав заново, вы сможете переодеть Саманосукэ в маскарадный костюм панды. Представьте себе бравого самурая в белом пушистом одеянии с игрушечным медвежонком в переднем кармане и веселым подсолнухом вместо магической перчатки. Смех, да и только!

Игровой процесс Onimusha, как уже говорилось выше, в гораздо большей степени ориентирован в сторону action'a, нежели любое другое подобное творение Сарком. Однако геймплей отнюдь не назовешь примитивным. Боевая система теперь не замкнута на стрельбе, хотя в наличии имеется и лук и ружье. Самураи - народ предусмотрительный и всегда носят при себе внушительных размеров «тесак»:). Он-то и станет вашим лучшим другом на полях сражений. А раз нет больше необходимости искать патроны, придется собирать что-то еще. В данном случае это души поверженных монстров,





Nintendo 64, затем на PSX и лишь позже проект был перенесен на PS2. В какой-то момент нам даже обещали всю графику, включая фоны, сделать полностью трехмерной. Но ничего этого не случилось. Бэкграунды почти полностью статичны. Изредка можно увидеть некоторые анимированные элементы вроде текущей воды, качающейся на волнах лодки и так далее. Но чаще всего перед глазами находятся застывшие декорации, от которых многие из нас уже наверняка успели отвыкнуть. Более того, претензии можно предъявить даже к качеству этих двумерных картинок. К примеру, у многих разработчиков почему-то возникают трудности с созданием реалистичной растительности. В данном случае зелень выглядит тускло и не-

еще продолжают нас впечатлять. Прочие части тела героев смотрятся ничуть не хуже. Доспехи Саманосукэ не являются текстурами. Каждый элемент одежды - самостоятельная трехмерная модель. Особенно радуют тени персонажей, которые растекаются по окружающим предметам. Для создания движений разработчики пользовались технологией Motion Capture. Все это вместе заставляет героев выглядеть необыкновенно натурально. Лестных слов заслуживает и внешний вид демонов. Буйная фантазия дизайнеров породила несколько десятков тварей, среди которых есть и обычные зомби, и мечами, и минотавры, и гигантские муравьи. Степень их детализации слегка уступает ключевым персонажам, но и этого вполне достаточно. Един-



Работа над продолжением Onimusha началась еще до появления на прилавках первой части. Недаром после завершения игры вам открывается черно-белый рекламный ролик сиквела. Действие Onimusha 2 разворачивается в 1573 году, спустя десятилетие со дня победы над Королем Демонов. Новый главный герой по имени Йагиуу Джубей будет вынужден бороться все с тем же лордом Нобунага Ода. Фоны в игре останутся пререндеренными, но зато будут содержать больше анимированных элементов. Релиз намечен на 7 марта 2002 года.

сложнее. Дело в том, что лицевая анимация говорящих рассчитана на оригинальную японскую озвучку. Поэтому движения их губ совершенно не совпадают со словами. Конечно, в начальном меню можно выбрать японский язык с английскими субтитрами. Но согласитесь, слушать живую речь все-таки куда приятнее, чем читать текст. Под конец хочется сказать пару слов об управлении. Оно, в принципе, довольно удобно, если не считать одной детали: оно работает только в цифровом режиме. Согласитесь, довольно странно в наше время наткнуться на игру, тем более для PS2, которая не использует аналоговые ручки.



**“Огненный камень” превратил обычный клинок в страшное оружие. Обратите внимание, насколько качественно прорисованы языки пламени, тянущиеся за клинком.**

достаточно четко. Временами возникает ощущение, что травинки дорисовывали от руки. К счастью, оживляют всю эту статичность многочисленные разрушаемые объекты. Рубить можно вазы, ящики, небольшие деревянные конструкции и даже маленькие деревья.

Очевидно, причина, по которой авторы решились использовать заранее сгенерированные фоны, заключается в их желании сконцентрировать ресурсы на персонажах. И тут действительно есть чему порадоваться. Конечно, степень детализации не назовешь беспрецедентной, но все же такие изыски, как лицевая анимация и двигающиеся зрачки, все-

ственный явный недостаток графического оформления замечен сразу. Дело в том, что некоторые объекты имеют свойство проходить сквозь другие. Меч Саманосукэ, например, “утопает” в стенах, а волосы принцессы Йуки “врезаются” ей в уши. Музыка вполне соответствует общей атмосфере. Особенно важные моменты выделяются качественными оркестровыми композициями. Но в основном вы будете слушать необычные мелодии, исполняемые на национальных японских инструментах. Хотя иногда проскальзывают нотки, заставляющие вспомнить все тот же Resident Evil.

С английским дубляжом диалогов дела обстоят

## РЕЗЮМЕ

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

**8.0**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Весьма оригинальное ответвление жанра Survival Horror, в коем Capcom уже давно считается законодателем моды. Наиболее привлекательная сторона Onimusha — это, конечно, графика. Но и игровой процесс имеет очень мало минусов за исключением, пожалуй, не всегда удобной работы камеры.

Ваши карманы вмещают в себя неограниченное количество предметов. Причем туда с легкостью входит и булава, и деревянная лестница.



**Бегство от могучего противника не всегда позорно, особенно если “жизнь” на исходе.**

Но что-то я увлекся перечислением недостатков, пора, пожалуй, проявить снисходительность. Все эти не столь значительные промахи авторов связаны в основном с сюжетом и графикой. В плане игрового процесса же практически не к чему придраться. Приятный и продуманный геймплей сочетается с хорошо сбалансированным уровнем сложности. Onimusha: Warlords действительно отличается от привычного нам Survival Horror'a, но в этом нет ничего плохого. Это лишь значит, что игра сможет понравиться не только стойким фанатам жанра, но и геймерам, уставшим от занудных головоломок и гнетущего чувства клаустрофобии.

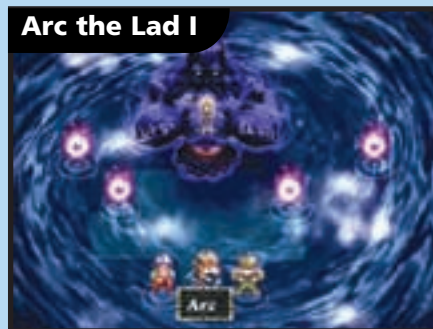
Mac Fank





В последние дни существования PS one англоязычный рынок захлестнул шквал классических ролевых игр. Все более или менее громкие игры, когда-то по ряду причин оставшиеся без внимания локализаторов, пытаются обрести второе дыхание на Западе. В свое время Arc the Lad стала одной из первых ролевых игр для новенькой приставки от Sony, сегодня изданная стараниями Working Design Arc the Lad стала одной из последних игр уходящей консоли.

Arc the Lad I



Arc the Lad I



**Жанр:** RPG  
**Издатель/Разработчик:**  
Working Designs/G-Craft (Arc Production)  
**Кол-во игроков:** 1  
**Дата выхода:** октябрь 2001 (US)

## SCEI - плохая, Working Design - хорошая?

История Arc the Lad на англоязычном рынке трагична. Working Designs еще пять лет назад пыталась выцарапать из SCEI права на перевод и издание первой части игры для западного рынка, однако Sony была непреклонна. "Для англоязычного рынка - только 3D, никаких плоских игр, никаких RPG". Впоследствии FFVII доказала, что ролевые игры в мире могут окупаться не хуже, чем на островах. Sony сменила гнев на милость, и все равно понадобилось целых шесть лет, чтобы игра увидела свет на английском языке. И признаться,

я не знаю, каковы были бы шансы на успех у Arc the Lad Collection, если бы игры сериала издавали по отдельности и если бы их издавала не Working Design. Более того, я не хочу даже думать об этом и не перестаю удивляться, как эти кудесники словаря и программного кода сумели

Вдобавок к шести дискам с игрой счастливый владелец получит компакт-диск с ремикшированным саундтреком, фильм о создании Arc the Lad и некую игру Monster Collection.

превратить в выгодное для себя шоу даже выход древней игры. Страсть WD к изданию коллекций общеизвестна, поэтому безумное количество дисков - шесть штук, входящих в комплект Arc the Lad Collection, меня не удивило. Вдобавок к дискам с игрой счастливый владелец получит компакт-диск с ремикшированным саундтреком,

фильм о создании Arc the Lad, некую игру Monster Collection и совершенно бесплатно превосходный живой перевод от Working Designs. Но самое главное, что все три части игры WD решила издать в одной коробке. Хорошо это не только потому, что так выходит дешевле, но потому, что

игры серии Arc the Lad имеют единую сюжетную линию и позволяют при прохождении следующих частей игры пользоваться сохраненными персонажами из предыдущих. В 95-ом это было в диковинку, в 2001-ом это приятно удивляет. Согласитесь, за такое не жалко 70 долларов. Если бы они у нас с вами, конечно, были...



## И раз!

Эпическая сага Arc the Lad - I начинается с юной жрицы Кукуру (Kukuru). Совершенно случайно девушка поставила весь мир на грань уничтожения, погасив в святилище Flame Cion негасимое пламя, хранившее землю от злых сил. Однако, как гласит древнее сказание, когда мир будет стоять на грани гибели, появится легендарный Спаситель, возглавит битву с силами зла и вернет мир к свету... Спасителем выпало стать Арку (Arc), юному искателю приключений. Однако он об этом даже и не подозревает и живет мирной жизнью в деревушке Товил (Touvil), затерянной среди холмов Самарии (Samaria). Арк должен выполнить древнее пророчество, но предварительно ему придется разыскать шестерых воинов: Кукуру - жрицу с повадками ниндзя, Поко (Poko) - музыканта по профессии и воина по призванию, загадочного бунтаря Тоша (Tosh), рассеянного волшебника Гогена (Gogen), хитроумную принцессу Ига (Iga) и Чонгара (Chongara) - человека, способного продать что угодно кому угодно. Вместе они должны отыскать пять священных камней - ключ к силе богов.

Я не рискну дать точную привязку Arc the Lad к какому-нибудь подклассу RPG, но можно сказать определенно, это не классический образчик жанра. Для классики в игре слишком мало странствий,

## Arc the Lad II



Пересечение цивилизаций, где мониторы компьютеров так же обычны, как мечи и магия — обычное явление для японских RPG.

## Arc the Lad II



Так выглядит боевой экран (синие клетки ограничивают перемещение выбранного персонажа).

чрезмерно простые темницы и почти нет городов. Путешествия из города в город происходят по схематичной карте и не прерываются нападениями врага. Вообще, для привыкшего к масс-RPG игрока мир Arc the Lad покажется странным. Деньги здесь не имеют значения, соответственно, отпадает потребность в магазинах, а доспехи и оружие не поддаются модификации. Зато есть всевозможные артефакты, влияющие на характеристики героев, и единственное место, где их можно заполучить, - поле боя. Сражений в игре действительно много. Но в отличие от той же Final Fantasy Tactics им недостает глубины. Принцип «иди вперед и бей по сильнее» работает на ура. Arc the Lad полностью двухмерна, со спрайтовыми фонами и спрайтовыми же героями. Графика приятна для глаза и для игры 95-го смотрится прилично, однако годы все же берут свое. Так что не стоит судить игру строго.

## И два!

Действие Arc the Lad - II берет начало с момента окончания первой игры, сменились лишь главные герои. Эрик (Erik) оказался последним из племени Пиренианцев (Pyrenians) - «несущих огонь». С помощью новообретенного друга Шу (Shu) он бежит от прошлой

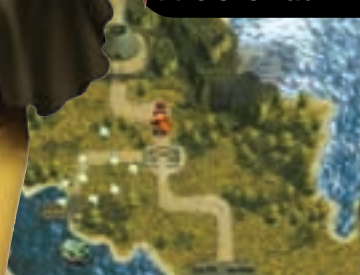
жизни, чтобы стать наемным солдатом и в свою очередь спасти мир от очередной угрозы. В пути к Эрику примкнут как новые, так и хорошо знакомые герои (кстати, если на карте памяти остались сохранения первой части игры, герои будут с тем уровнем и снаряжением, с которым вы оставили их в Atl-I). Среди новичков - Лина (Leena) с уникальным даром понимать монстров, Грага (Gruga) - воин-изгнанник, Дикбэк (Diebeck) - древний робот, а также Саня (Sanya) - принцесса-мститель. Графически (не говоря уж о звуке) игра почти не менялась. Изменения коснулись по большей части игрового процесса. Появилась классическая карта мира и уникальная Mercenary System - гильдия наемников, где герои могут получить всевозможные задания, необязательные для выполнения, но приносящие неплохие дивиденды. Команда героев теперь может насчитывать до 14 человек, и у игрока появилась возможность самостоятельно выбрать бой-

цов перед началом боя. И, наконец, игра стала больше. 50-60 часов прохождения по сравнению с 10-15 в первой.

## И три!

Мир Arc the Lad не знает покоя. После того как команда героев спасла мир от разрушения во второй части игры, недолгое затишье вновь сменилось кризисом, разрешить который должна очередная партия новичков. 14-летний Алек (Alec) - юный искатель приключений, его лучший друг Ратс (Ruts) и загадочная девушка по имени Шерил (Cheryl) подобно героям предыдущих кампаний отправляются на поиски славы и неприятностей. По старой доброй традиции в пути они встретят героев предыдущих приключений (не стирайте старые сохранения) и несколько новых и т.д. и т.п. Arc the Lad - III - на данный момент последняя часть сериала, вышедшая в 1999 году игра осталась полностью верна традициям. Игровой процесс по-прежнему являет собой странную смесь ролевого и стратегического жанров, изощренно балансирующую на той грани, где ее нельзя однозначно отнести ни к тому, ни к

## Arc the Lad III



## Arc the Lad III



## Arc the Lad III



Трудно найти ролевою игру без дракона — они давно стали неотъемлемой их частью.

другому лагерю. Игровой мир стал полностью трехмерным (ура?), появились CG заставки, а в целом...

В целом, это все тот же Arc the Lad и все та же Working Design. И это значит, что официального европейского релиза Arc the Lad Collection можно не ждать, а жаль...

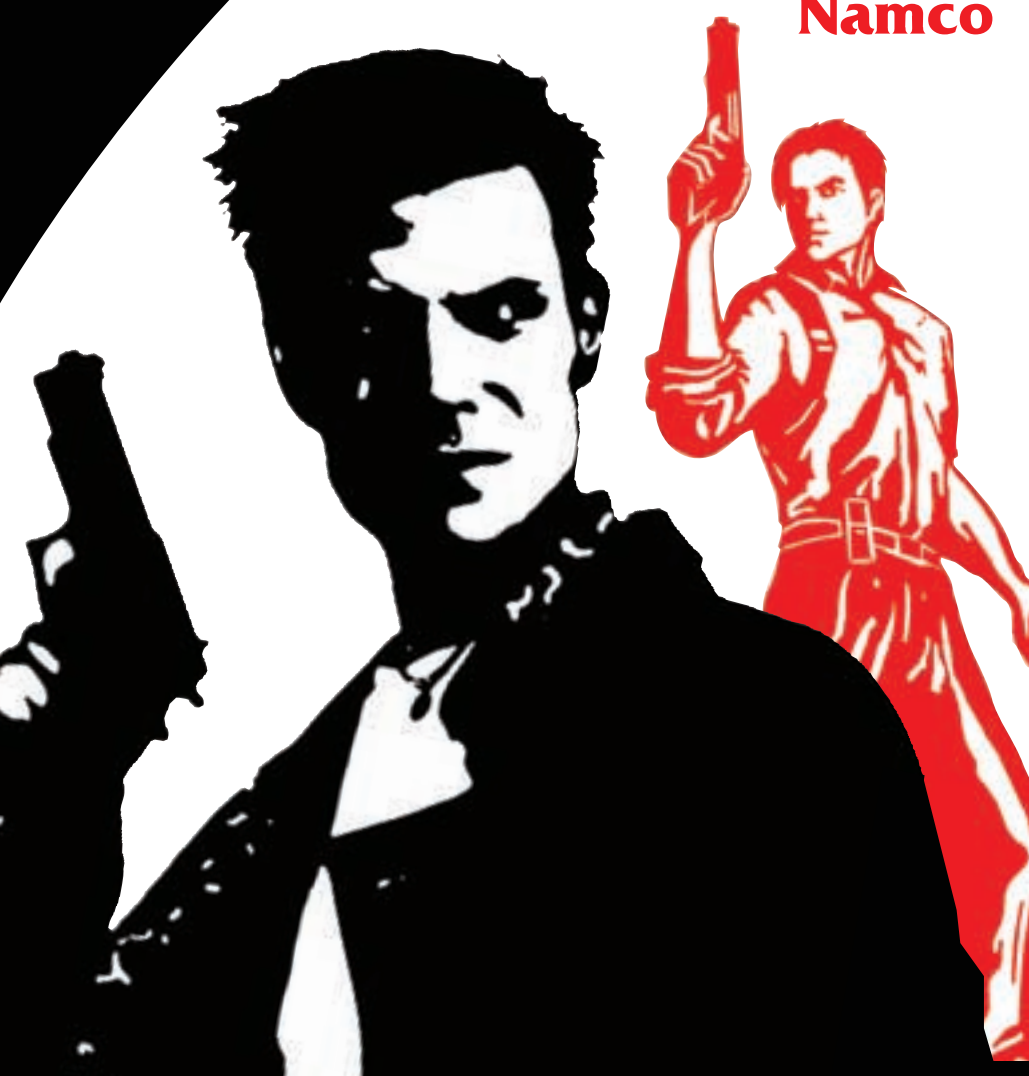
Алексей "Д'Арк" Ковалев.  
<happosai@mail.ru>



# Max Payne

## Dead to Rights

**или откуда  
черпает вдохновение  
Namco**



Max Payne, знаменитый долгострой от Remedy и 3D Realms. Dead to Rights, мало кому известное детище Namco. Возможно, эти названия говорят вам многое. Может быть, не говорят ничего. Как бы то ни было, судьбе было угодно, чтобы их пути пересеклись на этих страницах...

### Max Payne

**Жанр:** action

**Издатель/Разработчик:** Rockstar Games

**Количество игроков:** 1

**Дата выхода:** конец 2001 года

### Dead to Rights

**Жанр:** action

**Издатель/Разработчик:** Namco

**Количество игроков:** 1

**Дата выхода:** первая половина 2002 года

PlayStation-2

PlayStation-2

Чуть более трех лет назад в недрах финской компании Remedy Entertainment родилась идея создания шутера от третьего лица. Авторы, заядлые поклонники кинематографа, желали привить своему произведению атмосферу, присущую фильмам, выполненным в стиле noir. Атмосферу мрачную, но в то же время сдобренную искрящей динамичностью лучших гонконгских боевиков. Молодой амбициозный проект получил броское название Max Payne. Когда же разработчики начали делиться первыми подробностями относительно игрового процесса, вобравшего в себя чисто кинематографические элементы, восхищенные вздохи игровой прессы были обеспечены. При чем же здесь Dead to Rights? - спросит дотошный читатель. О, все очень просто. Все вы прекрасно знаете компанию Namco и то, чем же она так знаменита. Это истинный шпион игрового фронта, внимательно отслеживающий малейшие изменения на поле боя и чутко улавливающий настроение всех его участников. Шпион, который всегда держит нос по ветру, и если уж на горизонте внезапно появляется конкурент, прячущий за пазухой некую идею, претендующую на оригинальность - ему же хуже. Короче говоря, Dead to Rights - это практически точная копия Max Payne, только в исполнении создателей Ridge Racer'a. Именно поэтому мы решили, что эти игры должны по-братски поделить одно преув на двоих, ибо они настолько между собой похожи, что становится даже как-то неловко (кто у кого спер идею, пояснять, надеюсь, не нужно). Сразу хотелось бы заметить, что Max Payne изначально создавался для PC, но так как наш журнал называется PlayStation, то и речь у нас пойдет о консольной версии MP. (Справка для любопытствующих: портированием игры на PS2 занимается канадская компания Rockstar Games). Что до Dead to Rights, то он - проект исконно приставочный, тут никаких подводных камней нет. Теперь же, когда с формальностями покончено, можем приступать к самому интересному. И начнем мы, пожалуй, как и полагается - с сюжета. Главным героем игры Max Payne является простой американский полицейский с простым таким, незамысловатым именем Max Payne (ну кто бы мог подумать). Кстати, обратите внимание на маленькую хитрость разработчиков: фамилия главгероя - это ни что иное, как немного измененное английское слово





Max Payne



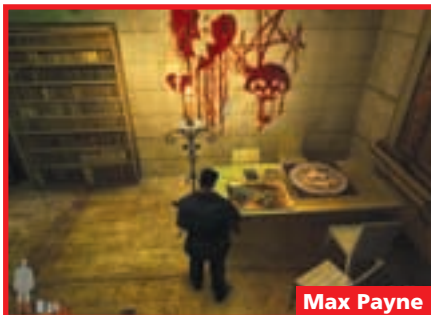
Dead to Rights



Dead to Rights



Max Payne



Max Payne



Dead to Rights

"rain", то есть "боль". И вот, значит, возвращается как-то раз Макс домой и обнаруживает, что с его семьей зверски расправилась какая-то бандитская группировка. По всей видимости, таким образом ему пытались намекнуть, чтобы он не совал нос не в свои дела, в противном случае "с тобой сделают то же самое". Но, как известно, простые американские полицейские тонких намеков не понимают. Ведомый желанием отомстить, Макс решает работать под прикрытием и внедряется в самую глубь преступного мира, однако с пылу с жару совершает роковую ошибку и раскрывает себя. Мафия на радостях проявляет милосердие, и вместо того чтобы просто убрать нашего гения, подставляет его в убийстве, которого он, естественно, не совершал. Отныне Макс оказывается меж двух огней. С одной стороны, за ним охотятся бандиты, с другой - вся полицейская рать. Незавидное положение, что уж тут говорить. Что са-

выяснить, какая-растакая зараза засадила его, честного и примерного полицейского, за решетку. И, наконец, в-третьих, совершить над этими плохими личностями акт возмездия. О как, дешево и сердито. Вы не поверите, но эта потрясающе оригинальная история создана руками сценариста Флинта Дилла (Flint Dille), которого Namco не постеснялась притащить из самого Голливуда. Именно этот "incredible writer" ответственен за все те невероятные сюжетные перипетии, которыми, по словам разработчиков, будет вдоволь насыщена игра. Эти же разработчики, узрев недоуменные взгляды журналистов, спешат добавить о том, что трудно судить о сюжете, не вдаваясь в подробности, и на самом деле их история гораздо глубже, чем кажется. Э-э... пожалуй, я лучше промолчу. Плацдармом для боевых действий в Max Payne служит Нью-Йорк. Отдавая дань моде, разработчики собственноручно посетили вышеупомянутый

город, побродили по улицам, осмотрели достопримечательности. Во время экскурсии на фото- и видео пленку было отснято множество различного материала, впоследствии использованного при разработке уровней. Только не подумайте, что этапы с точностью до миллиметровой трещины в асфальте повторяют реальные городские улицы. Создатели перенесли в игру именно тот образ города, который сложился у нас под впечатлением просмотра многочисленных фильмов и криминальных сериалов. Пытливому взору игрока предстанут темные переулки, грязные трущобы, небоскребы и станции метро... Иными словами, мы получим то, что ожидаем: настоящий интерактивный боевик, где статисты гибнут на фоне мрачных, но таких реальных декораций. Главным актером этой кровавой пьесы, естественно, является Макс Пэйн, ураганом смерчем пронесшийся по сцене, имя которой - жизнь. Он не ищет легких путей, он сам прокладывает себе путь. Пришел, увидел, расстрелял - так поступают настоящие герои. В отличие от разработчиков MP, создатели Dead to Rights не настолько щепетильны. Они не стали надирать, куда-то ездить и что-то там снимать. Вместо этого Namco размахнулась и закинула

**Короче говоря, Dead to Rights - это практически точная копия Max Payne, только в исполнении создателей Ridge Racer'a.**

мое интересное, о развитии сюжета мы будем узнавать из заставок, выполненных в виде комиксов. Забудьте о модных CG роликах. Все это мишура. Комиксы, будто сошедшие с полотна художника-акварелиста - это красиво, стильно, оригинально. Если вы не умеете читать, не беспокойтесь - они полностью озвучены. Сделайте звук погромче, и немые картинки оживут, окончательно погрузив вас в атмосферу насквозь прогнившего, коррумпированного мира Max Payne, в котором пуля - это изящное решение всех проблем. Нагнетанию атмосферы будет способствовать и контекстно записанная музыка, выполненная на высочайшем уровне, так что перед игрой рекомендуется прочистить уши (для пушшего эффекта :)). Теперь давайте посмотрим, что за шедевр сценаристской мысли предлагает нам Namco. Главным героем игры является бывший полицейский Jack Slate. С отцом Джека случилась маленькая неприятность - он умер. Точнее, не умер - его убили. Опечаленный этим фактом господин Слейт, обвиненный в убийстве (которого он, естественно, не совершал), дает деру из тюрьмы для того чтобы, во-первых, отыскать того заср... кхм, того нехорошего человека, который убил его отца. Во-вторых,



Dead to Rights





Dead to Rights

Но как принято у Namco, идеи, взятые у коллег, она ничего не оставляет без небольшой доработки. Так и Dead to Rights не является полной копией творения Remedy, она более динамична, можно сказать, аркадна. Есть и еще один момент. Желая еще более приблизить игру к голливудским стандартам, Namco прибавила к красивому отстрелу врагов не менее красивый рукопашный бой. Перехват оружия у врага в DtR обывается не хуже чем K.O. в fighting'ax.



Max Payne

Джека в вымышленный мегаполис Grant City, довольно мрачное местечко, вобравшее в себя черты многих реальных городов. Расположенный у самого синего моря, украшенный грядой прибрежных скал Grant City распушивает туристов своими шикарными достопримечательностями: печально известными на весь мир китайскими кварталами, заброшенными складскими помещениями и прочими столь же замечательными видами. Как говорится, это вам не курорт, мистер Слейт. Повсюду ходят толпы недоброжелательно настроенных криминальных элементов, да и мусор в синей униформе, знаете ли, не дремлет. Ну, а раз мы не отдыхать сюда приехали, то и разговор у нас со здешними обывателями будет короткий. На вопро-

как говорится, будет на лице. Ко всему прочему, он (герой) способен без особых проблем свернуть шею любому зазевавшемуся врагу и забрать его оружие. Ежели сильно припечет, можно поступить гуманнее и вместо того, чтобы совершать неправомерные действия относительно шеи оппонента, просто схватить его. Пока вы смело будете им загоразиваться, никакие ранения вам не страшны, так как все повреждения вычитаются из жизни зложника. В роли щита можно будет использовать и различные предметы мебели вроде столов и кресел - пользуйтесь на здоровье. В запасе у Слейта также есть блоки и разоружающие движения, позволяющие подскочить к противнику и, выбив у него из рук, к примеру, дробовик, из этого

же дробовика в него и выстрелить. Да выстрелить не куда-нибудь, а прямо в лицо невезучему оппоненту. Уже оживились? Это вы зря: кровавых подробностей камера тактично не показывает (вот бестия ;)), но оно, пожалуй, и к лучшему. Способствует, понимаете ли, развитию воображения. Дабы при стрельбе вы ненароком не промахнулись, разработчики соорудили гигантский по размерам прицел, меняющий цвет в зависимости от ситуации. Зеленый цвет - все в порядке, противник вне досягаемости, так что расслабьтесь и не тратьте патроны попусту. Желтый - уже страшнее, обе враждующие стороны подозрительно между собой переглядываются. Красный - все дружно начинают беспокоиться, так как вероятность схлопотать пулю при таком показателе равна ста процентам. Вообще же, стоит иметь в виду, что некоторых противников (например, полицейских) убивать запрещено. Таких товарищей необходимо просто оглушать. Чем? Да хотя бы их собственными дубинками. На крайний случай и самый обычный кий

Не так давно поползли слухи о том, что вроде бы началась подготовка к съемкам фильма по мотивам Max Payne.

сы типа: "Хочешь, я угадаю, как тебя зовут?", лучше отвечать упреждающим огнем, и, желательно, на поражение. Если вы со мной согласны, то нижеследующий абзац определенно должен вас порадовать. Макс и Джек - бойцы что надо. Они, как настоящие киногерои, умеют стрелять стоя, сидя, лежа, на бегу... разве что ползать на ушах еще не научились. Самое экзотическое положение - стрельба с двух рук в полете. Игры изобилуют сценами невероятных падений, во время которых персонажи не забывают поливать свинцом окрестный сброд. Меня до глубины души поразили скриншоты, запечатлевший Слейта, зависшего в затяжном прыжке над лестницей. О том, какие травмы этот супермен получит при приземлении животом на крутые ступени, узнают, видимо, только работники городского morga :). В отличие от Макса, который предпочитает вести переговоры от лица огнестрельного оружия, общающегося с окружающими на языке смерти, Джек не брезгает трусливо красться по стеночке и марать белы ручки. Namco не поленилась наделять своего супергероя полным арсеналом боевых выкрутасов. Kick'i, punch'i, захваты и броски яростной волной готовы обрушиться на любого, кто посмеет приблизиться к Джеку на расстояние вытянутой ноги. Результат,



Max Payne





Max Payne



Max Payne

В динамике некоторые моменты игр похожи друг на друга до безобразия. Перед вами два классических примера: зрелищные "киношные" падения с ведение огня из всех стволов — это была главная фишка Max Payne, Namco же в своем творении все это скопировала и приспособила для своих нужд. Можете убедиться в этом собственными глазами!



Dead to Rights



Dead to Rights

сойдет. Как говорится, было бы желание, а остальное приложится. Ну и, наконец, пришла пора поговорить о главной особенности обеих игр, которая, собственно, и сделала в свое время столько шума. Речь идет о так называемом режиме slow-motion (slow motion), или эффекте замедленной съемки. При перестрелках разрешено приостанавливать течение времени, и именно этот оригинальный элемент даст вам значительное преимущество над противником. В тот же миг действие превращается из игры в настоящее кино. Оно зрелищно, красиво, атмосферно, однако в этом плане Dead to Rights уступает своему конкуренту по всем параметрам, что, впрочем, совсем неудивительно. Там, где Max Payne поражает своей величественностью, DtR просто смешон. Главный козырь в колоде карт Max Payne, конечно же, стрельба из снайперской винтовки. Выберите жертву, прицельтесь, выстрелите — и вы увидите весь полет пули: от ствола до пока еще живой цели. Это феерическое шоу носит название Bullet time, и как бы ради того, чтобы не пресытить нас подобными зрелищами, создатели ввели маленькое ограничение. На Bullet time расходуются полоски индикатора, восполняющаяся после успешного убийства противников. А что вы хотели? Красота, как известно, требует жертв ;). Кстати, о красоте. Max Payne, рассчитанный на самые навороченные hi-end'ы, своими чудовищными системными требованиями доставил максимум боли владельцам слабых PC. Встает закономерный вопрос: а как же будет выглядеть консольная версия? Постараемся быть оптимистами и весело принять тот факт, что при портировании обязательно что-то будет потеряно, и по всей видимости, в первую очередь этим что-то станут текстуры в высоком разрешении. Увы, но экран телевизора просто не способен передать всю ту красоту, что разворачивалась на мониторах гигагерцовых Пентиумов. Смириться. Что касается Dead to Rights, то здесь тоже не все так безоблачно, как хотелось бы. В частности, модель главного героя выполнена довольно небрежно. Противникам на конкурсе красоты также вряд ли стоит показываться, хотя местами они смотрятся весьма презентабельно. А вот прицел — это вообще непотребность какая-то. И хотя в движении это не настолько заметно, но на скриншотах он выглядит действительно ужасающе. Да и камере следовало бы подучиться хорошим манерам, а то уж больно нервная она, дерга-

ная. Таким в приличном обществе не место. Дизайн уровней вообще сказка. В окружении прослеживаются черты таких произведений, как Metal Gear Solid 2 и даже Alone in the Dark 4. Какой полет фантазии! Браво, Namco! В копировании чужих идей тебе воистину нет равных. Ну, о чем нам еще осталось поговорить? Обмолвится парой слов об интерактивности? Да, она присутствует в обеих играх. Если вдруг захочется чего-нибудь испортить, стреляйте — авось разрушится. Реалистичная физика также имеется, куда ж без нее. Если кого-то интересует, как обстоят дела с искусственным интеллектом, то дела с ним обстоят никак, то есть обычно. По крайней мере, в Max Payne AI оставляет благоприятные впечатления. Что до Dead to Rights, то разработчики, как водится, обещают заоблачный вражеский интеллект, при этом добавляя, что в игре будут присутствовать головоломки и мини-игры. Так что, дорогие геймеры, не забудьте прихватить с собой свои мозги. Ну что же, статья постепенно близится к своему завершению. Я не буду делать каких-то преждевременных выводов или гадать, какая игра провалится, а какая нет. Известно, как Rockstar справится с возложенной на нее задачей, да и Namco на всех углах голосит о том, что намеревается разродиться продуктом категории AAA. А еще она бросает смелыми заявлениями: "Черт побери, на ваших глазах рождается новый жанр: Dead to Rights — это Crime Action-Thriller!". О да, несомненно, и я даже знаю, как на самом деле называется этот новый жанр — он называется Max Payne :). На вопросы о том, с чего это вдруг их шедевр так сильно кое-кого напоминает, Namco, скромно потупив глазки, отделяется фразами типа: "Да ладно, ребята, не забывайте, что Max Payne ориентирован в первую очередь на рынок PC-игр, в то время как Dead to Rights изначально разрабатывается под платформу PlayStation 2. В наше время на магазинных полках всем найдется место". Действительно, места найдется всем. А вот кому достанется уголок на полках потенциальных покупателей? Слово, как всегда, останется за игроками, хотя маркетологи давно уже все за них решили. Реклама сделает свое черное дело, а вы... вы все еще имеете право выбирать и хранить молчание. Наслаждайтесь этой призрачной свободой.

Леонард Ф.



Ты в курсе, что теперь в России gamezz — это официальный вид спорта. И ты легко можешь носить гордое звание "хандигат в мастера спорта по Quake" и всем говорить, что ты — спортсмен :). Читай наш материал "Киберспорт в России — новое рождение", там все подробности.

А также помни, что в этом номере мы продолжим многотомную серию о захвате каналов на IRC, расскажем как можно загрузить комп на 705, а также и опишем какой MP3/CD плеер выбрать.

К тому же поведаем о джентльменском наворе куль-хацкера, о реальных способах качать нахалов тонны вараза, ну и в конце концов протестируем тебя на хакерность.

А если тебе этого мало, то одна милая девушка написала нам статью о том, как с ней можно познакомиться в Сети и развести на секс.



# Power Diggerz

**Вы когда-нибудь что-нибудь слышали об игре Power Shovel Ni Norou? Именно под этим загадочным именем скрывается довольно популярная в Японии головоломка, в Европе известная как Power Diggerz.**

**Жанр:** Симулятор/Puzzle  
**Издатель/Разработчик:** JC/Taito  
**Количество игроков:** 1-2  
**Дата выхода:** уже в продаже

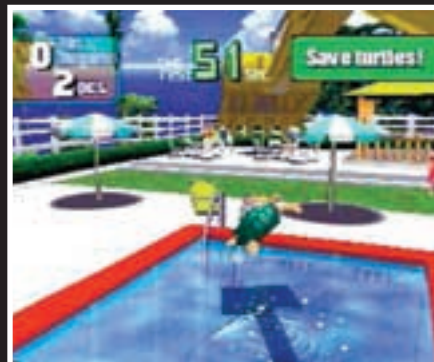
Что ни говори, а жизнь экскаваторщика далеко не сахар. Эта служба и опасна, и трудна, и на первый взгляд как будто не видна... Во всяком случае именно такие мысли начинают лезть в голову после более близкого знакомства с Power Diggerz. Первым делом определитесь, намерены вы играть в гордом одиночестве или же в компании с другом, но по очереди. Определившись, усаживайтесь поудобнее и постарайтесь сосредоточиться. В начале

черепашек, которые, похоже, совсем не умеют плавать. И хотя, как известно, спасение утопающих - дело рук самих утопающих, наш экскаватор все равно поспешит на помощь!). Ловкость, аккуратность, терпение и быстрота реакции потребуются от вас на уровне под названием buzzer round, где необходимо преодолеть лабиринт. При этом придется внимательно следить за тем, чтобы ковш вашей рабочей машины не задел стены. Одно касание - и окрестности моментально огласит сигнал тревоги, что, сами понимаете, чревато поражением. Или еще пример: этап, где требуется проехать на грузовике по тонкой извилистой платформе. Малейшее неточное движение - и вот уже игрок считает метры в полете на дно глубокой пропасти. В об-



**В режиме "Race" можно не только покататься от души, но даже спроектировать и построить собственную полосу с препятствиями.**

щем-то, на первый взгляд, все эти мероприятия не кажутся такими уж сложными, однако имейте в виду, что каждое задание ограничено по времени. Чуть замешкаетесь - считайте, что проиграли. Во избежание подобных эксцессов рекомендуется почаще навещать тренировку (training mode), призванную сделать из игрока настоящего мастера. Как только почувствуете себя асом экскаваторного дела, можете попробовать залезть и в режим карьеры (career mode). Что, карьера не прельщает? Тогда специально для вас существует меню, где



**"Черепашка спасена!" — наивные японцы полагают, что, находясь в маленьком бассейне, несчастное животное сможет выжить.**

можно выбрать любую понравившуюся головоломку и решать ее до посинения. Что, и это тоже не устраивает? Ну, знаете... тогда идите-ка вы в гоночный режим (race). Там можно не только покатайтесь от души, но даже спроектировать и построить собственную полосу с препятствиями. Сохраните свое шедевральное творение на карточку памяти и подсуньте ее другу (пускай помучается :)). В общем, если вы любите необычные головоломки и в то же время не прочь прокатиться с ветерком, возможно, эта игра вас заинтересует. Помните, что управлять экскаватором не так-то просто!

**Леонарда Ф.**



**Визуально картинка игры выглядит очень неплохо, особенно если учесть, что это порт с игрового автомата.**

игры необходимо выбрать один из нескольких экскаваторов. Главное оружие каждого экскаватора - это, как нетрудно догадаться, его ковш. С помощью этого нехитрого приспособления вам и придется решать встающие на пути проблемы. В случае успеха в ваш карман плавно будут опускаться наличные, на которые вы сможете приобрести более совершенные модели. Задачки никоим образом не связаны между собой и варьируются от банальных "наполни грузовик песком" до весьма оригинальных. Скажем, таких как вылавливание из бассейна



# Mega Man X6

**Хотите вопрос на засыпку? Пожалуйста: что общего между среднестатистической бразильской домохозяйкой и почтенной компанией Capcom? Все просто: и та и другая жить не могут без мыльных опер. Первая – без каких-нибудь “Кровоточащих сердец” и “Похоже, это любовь”, а вторая - без Street Fighter, Resident Evil и, конечно же, Mega Man.**

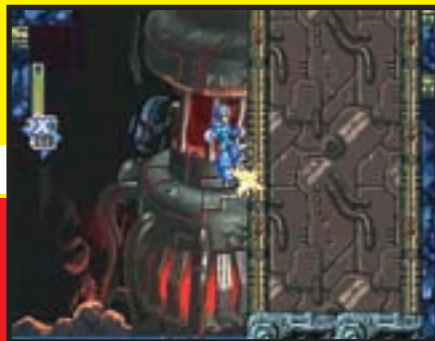
**Жанр:** платформенная стрелялка  
**Издатель/Разработчик:** Capcom/Capcom  
**Количество игроков:** 1  
**Дата выхода:** зима 2002

За свою двадцатидвухлетнюю историю Capcom вдохновила, благословила и издала... (внимание!) 35 игр на тему похождений великого борца со злом, специалиста по оперативному восстановлению справедливости Mega Men'a, включая 5 серий для PS one. Согласитесь, что когда счет идет на десятки, очередной опус просто не может оказаться лишним или неуместным. Capcom считает именно так: Mega Man X6, прошу любить и жаловать! ...Как вы, наверное, помните, в предыдущей, X5-й серии, ратный товарищ Мег Мена Zero спас-таки Землю от столкновения с колонией Юэйшей (Eusia), заплатив за это жизнью. Неприятности на этом не за-



Ман (двухмерной платформенной стрелялкой), новый Capcom'овский проект предусматривает некоторые новшества. Номером первым во всех пресс-релизах ставят так называемую Nightmare System, в соответствии с которой действия игрока будут иметь далеко идущие последствия. настолько далеко идущие, что они будут проявляться на следующих уровнях. Ничего конкретного, кроме сведений об открывающихся тайных путях, новых врагах, скрытых ловушках, не сообщается. Еще одним шагом на пути преодоления однонаправленности игры станет система автогенерации уровней. Карта, расположение предметов и даже противники будут изменяться при каждом новом прохождении (перезагрузке?). А у фанатов ММ наверняка на-

вернутся на глаза ностальгические слезы при встрече с пятью боссами из предыдущих серий игры. Для самых сердобольных предусмотрены поощрительные меры: спасая реплоидов, игрок будет получать всяческие полезные бонусы, незаменимые power-у'ры и прочие плюшки. Соответствующий приз будет присваиваться в зависимости от вида спасенного реплоида. Разработчики не без гордости полагают, что это нововведение “значительно повысит переигрываемость”, так сказать, их произведения. В остальном Mega Man X6, как я уже сказал, будет типичным представителем своей породы. Яркие краски, красочные мультяшные спецэффекты,



**Мег Мэн способен бегать по вертикальным стенам, презируя все законы физики.**

кончились: планета превратилась в выжженную пустыню, непригодную для существования человечества. Но выход найден (и остроумный, надо сказать, выход): пока люди отсиживаются в подземных убежищах, на поверхности вкалывают укрощенные реплоиды, восстанавливая уничтоженные города. Неудивительно, что через три недели общественно-полезного труда гигантский реплоид вырвался из-под чуткой опеки и принялся крушить все вокруг. Утихомирить разбушевавшегося великана призван... кто бы вы думали?.. Подумать только, какая проницательность! Оставаясь до мозга костей игрой из серии Mega



**И вновь наш герой сражается с большим и злым... сами знаете кем. Цикл жизни...**

шарм классической японской платформенной стрелялки, насыщенная однообразными событиями, но ненапряжная игровая динамика – налицо все характерные черты мегаменовской серии. И если вы решили приобрести Mega Man X6, то вас уже вряд ли что-нибудь остановит. Я же не буду делать никаких прогнозов и рекомендаций, тем более что из всего вышесказанного можно самостоятельно сделать все необходимые умозаключения.

**Иван Напреенко**



# Xenosaga

## Episode I: Der Wille zur Macht

Вопрос, занимавший геймеров с момента дебюта Xenosaga на весенней Tokyo Game Show 2001: является ли амбициозный ролевой проект от Namco официальным приквелом Square'овской Xenogears или это просто "игра по мотивам"? Возможно ли, чтобы две компании договорились о таком вот своеобразном разделе копирайтов? На этот и другие вопросы отвечает Валерий "А.Купер" Корнеев.



**Жанр:** RPG

**Издатель/Разработчик:** Namco/Monolith Soft

**Количество игроков:** 1

**Дата выхода:** февраль 2002 (Jp)

PlayStation 2

### Чудеса и диковины. Передай дальше!

Случившееся с Xeno-серией лишний раз подтверждает: в игровой индустрии возможно все. Square по-прежнему остается держательницей прав на разработанную ей Xenogears. Напомним, эту ролевую игру для PlayStation, завоевавшую симпатию японцев в

триумфально взобралась на вершину неофициальных чартов геймерских пристрастий и по сей день там пребывает, разделяя с Final Fantasy (номер подставьте сами) титул лучшей RPG, когда-либо сделанной для PS one. Впоследствии многие ключевые фигуры команды-разработчика Xenogears мигрировали в Namco, открыв под крылом приютившей их компании подразделение Monolith Soft. Подобное "дезертирство" - нередкое явление в игровом мире: талантливые люди всегда ищут наиболее привлекательное место работы. Не совсем обычно другое. Когда в Monolith заявили о намерении продолжить Xeno-серию, Square не стала сопротивляться, а великодушно

"поделилась" лицензией. Скорее всего, Namco тихо-мирно перекупила права, а зная аппетиты Square и значимость игровой концепции, легко можно предположить, что сумма сделки была огромной. Очевидно, Square не ропщет, будучи осыпанной необычно крупным даже для них золотым дождем, а Namco готова идти на столь серьезные расходы, ожидая выбиться со звездной Xeno-серией в число главных производителей суперхитовых JRPG (прежний их флагман, сериал Tales [of Destiny, Phantasia, etc.], популярен скорее среди серьезно увлеченных фэнов, нежели у широкой играющей аудитории). Пока все признаки говорят в пользу того, что расчет Namco оказался верен. В июльском номере мы уже писали о "кадровом составе" Monolith Soft. К перечисленному тогда



**XXI век. Озеро Туркан, Кения. За несколько секунд до открытия...**

1998 году, долго не решались локализовать для англоязычных рынков, так как сюжет ее смело закручен вокруг спорных религиозных вопросов и проблем теологического толка. В конечном счете после нескольких попыток недоброжелательно настроенных кругов вставить палки в колеса издателю здравый смысл и деловые амбиции Square одержали верх над протестами отдельных "защитников христианской молодежи", и Xenogears вышла в Штатах. Причем сразу же







есть "Воля к власти" на русском языке) любой желающий может ознакомиться в сети по этому адресу: [http://www.skrijali.ru/Nietzsche\\_page/N-Volya\\_1.htm](http://www.skrijali.ru/Nietzsche_page/N-Volya_1.htm).

## Одиссея 20XX года и ее последствия

Реалистичный начальный видеоролик рассказывает о том, как в XXI веке научная экспедиция находит у берегов кенийского озера Туркана странный монолит, впоследствии получивший название Зохар (Zohar). Дальше игра принимает анимешный вид, а мы переносимся в год 4767 Т.С. (сокращенные слова Transcend Christ, данный кален-

списку стоит добавить еще одно имя - сценариста Масато Като (Masato Kato). Несправедливо обделенный вниманием Като-сама - фигура если не легендарная, то уж по меньшей мере достойная звания "передовик игростроя". На пару с будущим автором Klonoa он написал сценарий Ninja Ryukenden - классического трехсерийного боевика для Famicom/NES, также в его активе легендарная и по сей день ускользающая от западных геймеров Radical Dreamers (Super Famicom), части сценариев Chrono Trigger, Chrono Cross, Final Fantasy VII (сюжетные моменты перед финальной битвой с Сефиротом и вся история с Клаудом-овощем, разъезжающем на инвалидной коляске - дело рук Като). В оригинальной Xenogears Масато Като посчастливи-

## Неисповедимы пути Господни...

Насколько сильна связь между двумя играми серии? Режиссер и руководитель проекта Тецуя Такахаши (Tetsuya Takahashi) в интервью Weekly Famitsu признается, что команда делает не просто сюжетное расширение истории Xenogears, а совершенно новую игру. Словно нажав кнопку "reset", создатели вернулись к основам сериала и кропотливо выстраивают мир "Эпизода I", которому суждено будет сильно измениться к "Эпизоду V" (то есть уже существующей Xenogears для PS one). Сам Такахаши сравнивает свое детище с космической оперой вроде Star Wars, Star Trek или Gundam - продолжительной сагой, описывающей события, растягиваю-

Скорее всего, Namco тихо-мирно перекупила права, а зная аппетиты Square и значимость игровой концепции, легко можно предположить, что сумма сделки была огромной.



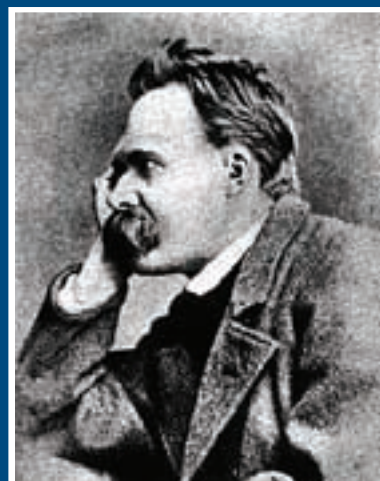
Ролики на движке периодически чередуются весьма качественными CG вставками.

лось руководить постановкой большинства сюжетных сцен: он рисовал наброски, прописывал диалоги и действия персонажей, делал предложения по работе камеры. Для сравнения: в кинематографе эти обязанности выполняет режиссер-постановщик, должность крайне ответственная. О двух других, еще более знаменитых сотрудниках Monolith Soft, тоже занятых в проекте Xenosaga, вы можете узнать из врезок на наших страницах. Исполнительным продюсером новой игры значится сам Масая Накамура (Masaya Nakamura) - глава Namco с самого ее основания, заслуженный ветеран индустрии электронных развлечений. Патронаж столь крупной фигуры свидетельствует: Xenosaga в компании на особом счету, она изначально обречена на успех.

щиеся на целые тысячелетия. И готовящаяся к выпуску этой зимой Xenosaga - завязка, начало эпического повествования. Что означает вынесенная в подзаголовок немецкая фраза «Der Wille zur Macht»? На русский она переводится как "Воля к власти", это название книги Фридриха Ницше. Желание человека заполучить в свои руки власть - над собой ли, над другими ли людьми - вот ключевая тема игры. Вот что говорит в интервью режиссер: "Наши герои живут под влиянием событий, произошедших с ними в прошлом: кто-то жалеет о сделанном выборе, кто-то почти смирился с неотвратимостью судьбы. Большинство хочет найти свое предназначение, найти силу продолжать жить, власть над собственной жизнью. Это и есть та "воля к власти", которую я и хочу показать. Со злодеями то же самое: по мере развития событий их воля вступает в конфликт с устремлениями окружающих. Между прочим, зло - вообще понятие абстрактное. Те, с кем игроку приходится сражаться, тоже руководствуются вполне разумными побуждениями. Мне кажется, определения концепций "добра" и "зла" сильно зависят от точки зрения, с которой их рассматривают". Блестящий, кстати, подход: если Хидео Кодзиме удалось через видеоигру привлечь далекую от политики аудиторию к проблемам милитаризма и ядерных вооружений, то почему бы с помощью игры не пробудить у нынешней молодежи интерес к ницшеанской философии? Позволим и себе внести скромную лепту в дело приобщения геймеров к золотому фонду мировой литературы: с отрывками из первоисточника (то

## Фридрих Вильгельм Ницше (1844-1900)

Немецкий мыслитель. Представитель иррационализма и волюнтаризма, один из основателей "философии жизни". Испытал влияние композитора Рихарда Вагнера и философа Артура Шопенгауэра. В "Рождении трагедии из духа музыки" (1872) противопоставил два начала бытия - "дионисийское" (жизненно-оргиастическое) и "аполлоновское" (созерцательно-упорядочивающее). В мифе о "сверхчеловеке" индивидуалистический культ сильной личности ("Так говорил Заратустра", 1883-4; "Воля к власти", опубл. 1889-1901) сочетался у Ницше с романтическим идеалом "человека будущего". Отдельные тенденции учения философа впоследствии использовались в извращенном виде идеологи нацизма. Подробнее о Ницше и его трудах можно узнать здесь: [http://www.skrijali.ru/Nietzsche\\_page/](http://www.skrijali.ru/Nietzsche_page/)





дарь был принят в 2510 году нашей эры - таким образом, 4767 Т.С. эквивалентен 7277 году нашего летоисчисления). Таинственный Зохар удачно послужил источником энергии для дальних межгалактических перелетов. Человечество давно покинуло Землю, именуемую ныне "Потерянным Иерусалимом" (Lost Jerusalem). Тридцать тысяч обитаемых людьми планет объединены в Галактическую Федерацию и пользуются единой транспортной системой Unus Mundi Network (U.M.N.). Но внезапное нападение негуманоидной расы Gnosis ставит под вопрос установившийся порядок и угрожает безопасности множества цивилизованных миров. Федерация обращается за помощью к транспланетарной Корпорации Вектор (Vector Corporation) и ее главе Вильгельму (Wilhelm). Специалисты Вектора конструируют гигантских роботов A.G.W.S (произносится "эйгас", сокращение от Anti-Gnosis Weapon Systems), способных засечь присутствие эфемерных пришельцев. Существует два класса A.G.W.S: AG и VX. Серийные AG поставлены на вооружение сил Федерации, в то время как многоцелевые прототипы VX разрабатываются Вектором для гражданских нужд, во многом превосходя характеристики боевых моделей. В силу своей дороговизны и недоработанности многих элементов и систем аппараты серии VX тестируются избранными персонами и организациями. Однако привычные виды вооружения оказываются малоэффективными в борьбе с невиди-

## Кунихико Танака (Kunihiko Tanaka)



Известный художник, автор фэнтезийной манги *Ruin Explorers* (1995, см. иллюстрацию), дизайнер персонажей 15-серийного аниме *Key the Metal Idol* (1994-1997) и оригинальной *Xenogears* (1998). В

работе предпочитает цифровую технику, обращаясь с различными графическими редакторами намного лучше, нежели с обычными красками. С 1999 года поддерживает собственную веб-страничку *NetOneVisions* (<http://www3.tky.3web.ne.jp/~r4kmt/>), где выкладывает свои избранные рисунки. Для *Xenosaga* он разработал облик порядка четырех десятков уникальных персонажей.

мым врагом, и Вектор параллельно ведет работы по проекту KOS-MOS, созданию андроида для боя с Gnosis.

## Кибернетики шутят

Длинную цепочку красавчиков с девичьей внешностью, ставших в последнее время обязательными ГПГ (главными положительными героями) любой JRPG разрывает Сион Узукки (Shion Uzuki). Красавица с девичьей внешностью, ничуть при этом не похожая на Скволла/Тидуса - что это, если не прогресс? Молодая ученая, руководительница программы KOS-MOS, как вы помните по июльскому ОРМ, трагическим образом растеряла родителей и любовников и теперь вся без остатка отдается ра-

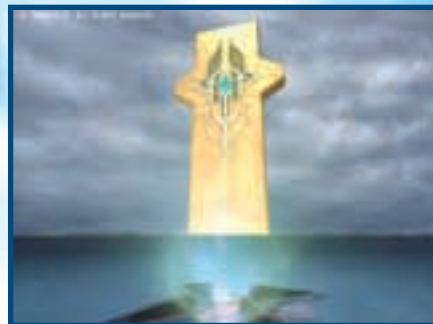


**Боевая тревога: на флот совершенно нападение неизвестного врага. Бегущие человечки еще не знают, что единственным действенным оружием окажется создание инженера Shion Uzuki.**

боте. За ней пытаются приударить коллеги из векторского Development Division 1 (DD1), она же их не замечает, трудясь на благо человечества. Выходит, все остальные в DD1 только и делают, что ничего не делают? Удивительно, как при таком отношении к труду вообще появился на свет второй персонаж, собственно KOS-MOS. Видать, Сион и в самом деле - крутая инженерша. KOS-MOS - это не имя, а скорее диагноз, тьфу, наименование класса андроида, чей опытный образец поступает к вам в команду в виде вооруженной "вулcanoобразными" пулеметами синеволосой особы с предустановленным ИИ, Simulation OS. Парным ей персонажем является chaos (именно так, с маленькой буквы) - мальчик, страдающий потерей памяти. У KOS-MOS светлая кожа и необычный цвет волос, chaos темнокорж, с пепельными волосами. В переводе с древнегреческого "космос" означает порядок, противоположность хаоса. Оба героя взаимосвязаны и



сквозным образом будут проходить через следующие серии *Xenosaga* наподобие R2D2 и C3PO из "Звездных войн". Скорее всего, именно они олицетворяют Anima и Animus, женское и мужское начало, о которых упоминают разработчики. Со времени нашего предыдущего взгляда на игру



**Появление таинственного Зохар, открывшего человечеству дорогу к звездам и новым врагам...**

Namco представила общественности еще четверых очень даже незаурядных персонажей. M.O.M.O. (произносится как "моз-моз", сокращение от Multiple Observative Mimetic Organism) специально спроектирована ученым Иохимом Мицраки (Joachim Mizraki) похожей на его пропавшую 12-летнюю дочь, и ее назначение заключается в отслеживании Gnosis. Этим юное создание и занимается с завидным усердием, будучи убежденной, что так она скорее отправится в рай и воссоединится с погибшим отцом-изобретателем. Мальчик Jr. выглядит лет на 14, но разговаривает при этом как умудренный опытом мужчина. Полагающийся в бою на огнестрельное оружие и коллекционирующий старые книги, он напоминает Билли Ли Блэка (Billy Lee Black) из *Xenogears*. Личность отца Jr. - одна из тайн игры, раскрываемых по ходу действия игры.

**Самая настоящая визуальная книга, суций рай для немного ленивых, но крайне любознательных геймеров; старик Ницше наверняка потрясенно переворачивается в гробу.**



## Ясунори Мицуда (Yasunori Mitsuda)

Наш хороший знакомый (эксклюзивное интервью с ним вы можете прочесть в августовском номере журнала), обожаемый фэндомом игровой композитор. Автор саундтреков Chrono Trigger/Cross, Tobal, Xenogears и совсем свежей Shadow Hearts. В случае с Xenosaga Мицуда-сан сочинял музыку не для привычных ему синтезаторов, а для Лондонского Филармонического Оркестра, исполняющего все мелодии в игре (отсюда и два DVD, на которых вольготно разместится детище Namco). Кстати, этот весьма демократичный оркестр в свое время играл вместе с Pink Floyd, и связываться таким вот образом в попкультуру им не впервой. Характерно, что Мицуда отошел от кельтских мотивов и построил саундтрек на грегорианских песнопениях (в записи участвует "живой" хор) и подражании величественным религиозным гимнам. В Сети страничка Мицуды-сана (снабженная англоязычным вариантом) находится по адресу: <http://www.procyon-studio.com/>.



**Не имеющее ничего общего с "Вулканами" оружие KOS-MOS крошило Gnosis как капусту.**

Двое оставшихся героев (пока неясно, будут ли они управляемыми или просто NPC) хорошо знакомы поклонникам серии. Авель (Abel) (первая инкарнация Фей (Fei)) - в Xenosaga тоже молодой парнишка. А его мать - не кто иная, как первая инкарнация Элли (Elly). Внешне они почти не отличаются от "себя самих" в предыдущей (или последующей, как вам будет угодно) игре. Неизвестно, какую роль им суждено сыграть в "Эпизоде I", но судьба Авеля предопределена: он единственный спасется при попытке Деуса (Deus) завладеть Элдриджем (Eldridge) и станет свидетелем освобождения Wave Existence, заточенного в Зохае во время крушения корабля. Wave Existence исполнит желание Авеля, воссоздав его мать в виде Элли, и пара попадет на планету, где через несколько инкарнаций они родятся как Фей и Элли ван Хутен (помните, это самое начало "Эпизода V", то есть Xenogears). Создание Деуса мы, возможно, сможем лицезреть уже в "Эпизоде I". В линии событий, изложенной в альбоме иллюстраций Xenogears (он вышел в 1999 году - в Японии), говорится о том, что оружие-терраформер было создано для борьбы с неизвестным врагом. Им вполне могут стать Gnosis. Как известно, через какое-то время после завершения монтажных работ Деус был признан слишком опасным и погружен на Элдридж для транспортировки к месту уничтожения. Осознав угрозу близкой гибели, разумное оружие уничтожило корабль и рухнуло на первую попавшуюся пла-

Рано или поздно это должно было произойти. Появился достойный конкурент и серьезная альтернатива серии Final Fantasy.



# БОЛЬШЕ НОВИНОК

# TOTAL DVD

ЧЕМ В ЛЮБОМ ДРУГОМ ЖУРНАЛЕ

**ПОТОК НОВОСТЕЙ  
СО ВСЕГО МИРА**

**САМЫЕ ЯРКИЕ  
ФИЛЬМЫ  
МЕСЯЦА**

**ОБЗОРЫ  
ТЕХНИКИ:  
ОТ МАССОВЫХ  
МОДЕЛЕЙ  
ДО ЭЛИТНОЙ  
HI-END**

**АППАРАТУРЫ**

**МУЗЫКА НА DVD**

**ХИТ-ПАРАДЫ ЛУЧШИХ ДИСКОВ**

**СПРАВОЧНИК ПОКУПАТЕЛЯ DVD**

**КОНКУРСЫ, ВИКТОРИНЫ,  
ПРИЗЫ**



**КАЖДЫЙ МЕСЯЦ  
НОВЫЙ НОМЕР**

Российская редакция:  
119034, Москва,  
Коробейников пер., 1/2, стр. 6  
тел.: 245-8859  
E-mail: [reklama@totaldvd.ru](mailto:reklama@totaldvd.ru)

**ВСЕ, ЧТО  
ВАМ НУЖНО  
ЗНАТЬ О DVD**





**Похоже, в новой игре враги действительно будут присутствовать на локациях!**

нету, увлекая с собой Зохар. Генеральная, самая важная линия сюжета, по словам Такахаси, - даже не конфликт людей и Gnosis, а трения между Корпорацией Вектор и Галактической Федерацией. Опять-таки пресловутый конфликт вполне мог возникнуть именно из-за строительства Деуса. К слову, чтобы глубже подчеркнуть имеющее место скрытое противостояние, над технологиями, архитектурой и даже костюмами обеих действующих сторон работают две разных, не пересекающихся между собой команды дизайнеров.

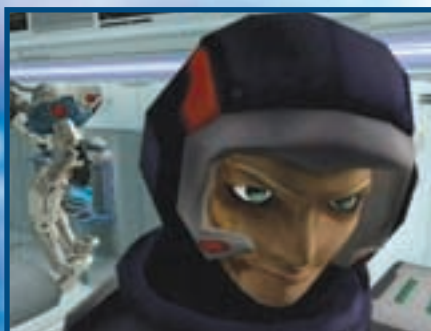
## Эфирные мехи

От предыдущей игры Xenosaga отличает серьезно переработанная боевая система. Решив полностью отказаться от "случайных" встреч с противником на карте (a la FF), создатели вспомнили золотые деньки работы над Chrono-серией и ввели похожую модель: вполне видимые враги разгуливают по локациям, и игрок сам волен решать, ввязываться ему в схватку или попытаться обойти опасное место, уйти от схватки. Сами ландшафты мож-



**Решив полностью отказаться от "случайных" боев, создатели ввели похожую модель: вполне видимые враги разгуливают по локациям, и игрок сам волен решать - ввязываться ему в схватку или нет.**

но подвергать изменениям, и завалить дорогу преследующему вас неприятелю - обычное дело. Как в Xenosaga, персонажи выполняют свои атаки при нажатии кнопок джойпада, только здесь они различаются не по силе удара, а по зоне охвата (short, medium, long-range). У каждого героя есть свой Эфир (Ether), от количества заработанных очков EP зависит число известных заклинаний. Из нововведений особо следует отметить позиционирование персонажей на поле боя, зависящее от условий, в которых происходит столкновение. Для выполнения некоторых Deathblows необходимы не только очки EP, но и AP. Скорость действий игрока определяет количество ценных предметов и объем experience, получаемые в результате победы. Принципы применения A.G.W.S. кардинально отличаются от использования Гиров в игре от Square. Вместо двух боевых моделей (для людей и для роботов) осталась одна, A.G.W.S. отведена роль более привычных "призываемых помощников". У каждого робота можно модернизировать до восьми различных систем, что влияет на типы обычных атак, специальных приемов, энергопотребление и запас прочности машины. Monolith Soft рассматривает возможность реализации боевого турнира для двух игроков с использованием split-screen или iLink (это вдвоем к уже действующей мини-игре, основанной на собирании и обмене коллекционных карточек).



## Два в одном

В своем интервью Тецуя Такахаси особо подчеркивает: в отличие от большинства современных JRPG, где игровые и сюжетные элементы порой сливаются в одно целое, в Xenosaga они четко разграничены. "Мне хотелось сделать игру, которая легко превращалась бы в полноценную анимационную историю - так и получится, если все ее сюжетные вставки, допустим, записать на видео, - говорит режиссер, тут же извиняясь перед особо нетерпеливыми геймерами, - если вы хотите проматывать долгие разговоры в ожидании следующей драки, Xenosaga вряд ли придется вам по вкусу. В нашей игре мы в первую очередь рассказываем историю". Самая настоящая визуальная книга, сущий рай для немного ленивых, но крайне любознательных геймеров; старик Ницше наверняка потрясенно переворачивается в гробу. Будучи заметно короче "Эпизода V", Xenosaga рассчитана на 20-30 часов игры, примерно четверть игрового времени займут сюжетные сцены.

## То, чего так долго ждали ролевики...

Рано или поздно это должно было произойти. Появился достойный конкурент и серьезная альтернатива серии Final Fantasy. Уклон в сторону необычной для FF религиозно-философской тематики, высокотехнологичный, а не фэнтезийный сеттинг, упор на mecha-action вместо магии, анимешность вместо строгого реализма, симфонический саундтрек Мицуды вместо синтезаторных пассажей Уемацу, детально проработанная многотысячелетняя линия событий вместо стартовой "с нуля" в каждой следующей игре истории - вот основные отличия высокобюджетного творения Monolith Soft от продукции Square. Уже сейчас, задолго до даты выхода на японский рынок, назначенной на декабрь, ясно: Xenosaga станет тем самым глотком свежего воздуха в спертой атмосфере нынешних JRPG, задавленных серий FF. В конечном счете, чтобы потеснить Square, требовалось просто очень, очень много денег. В Namco такие средства изыскивали и с умом потратили, за что им большое человеческое спасибо. А уж мы с вами в долгу не останемся, правда?



СКОРО

# Sheep, Dog 'N' Wolf

**Взглянув на длинное и ничего не говорящее название Sheep, Dog 'N' Wolf, вряд ли подумаешь, что это игра по мотивам мультфильма Looney Tunes («Веселые мелодии») компании Warner Bros.**

**Жанр:** action  
**Издатель/Разработчик:**  
Infogrames/Infogrames Lyon House  
**Количество игроков:** 1  
**Дата выхода:** октябрь 2001 года

И все же это так. Наверное, не стоит говорить о популярности данного шоу. Его более чем полувековая история говорит сама за себя. И, наверное, еще меньше стоит говорить, что это далеко не первая игра серии и далеко не первая ее приставка. Да и Infogrames в этом бизнесе не новичок. Но я искренне желаю им успеха. Просто так, без особых причин. Sheep, Dog 'N' Wolf - игра про... много овец, одну собаку и волка. Звезды сегодняшнего шоу Ральф (Ralph) - вечно голодный волк, и Сэм (Sam) - бдительный пес. В эпизодах снимались... овцы. И так, Сэм овец стережет. Ральф их ест. Получается конфликт интересов и прекрасный сюжет для комедийного шоу или для игры по его мотивам. Причем в лучших традициях мультфильма - простой и незатейливый. И как бы в противовес легковесной истории здесь неожиданно хитрый игровой процесс. Однозначно определить жанровую принадлежность Sheep, Dog 'N' Wolf трудно. Infogrames в пресс-релизе обещает "всего понемножку": чуть-чуть боевик, чуть-чуть головоломка, чуть-

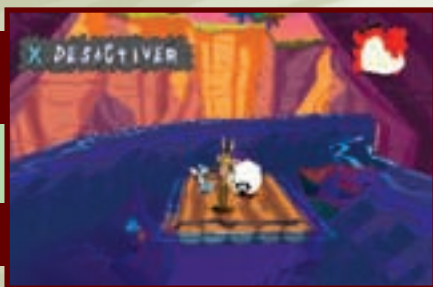


**Итак, Сэм овец стережет. Ральф их ест. Получается конфликт интересов и прекрасный сюжет для комедийного шоу или игры по его мотивам.**



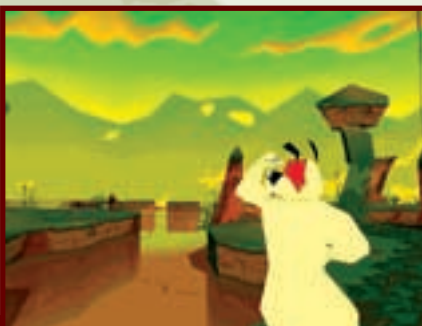
**Реально же ваша охота на овец будет заканчиваться именно так, но кайоту не превывать.**

ных приспособлений. Есть тут и классика: молотки, пилы, гигантские камни. И экзотика: овечья шкура, чтобы, прикинувшись ягненком, безнаказанно подкрасться к жертве. Парфюм, привлекающий овец, как мух варенье, и еще много всего. Бедолаге же Сэму в борьбе будут помогать интерактивные уровни, полные "опасностей и диких обезьян", и продвинутый искусственный интеллект. Предполагается, что противостояние санитару леса и лучшего друга человека займет один диск и будет насчитывать порядка восемнадцати уровней, настолько увлекательных, что оторваться от них будет выше наших сил. Это если ве-



**Вожделенная овца захвачена, теперь остается ее доставить в ближайший котел...**

чуть бродилка... И как главный конек игры - кража. Понятно, что в открытой конфронтации Ральфу против Сэма не выстоять, и потому овец придется потихоньку воровать, всеми правдами и неправдами избегая глаз бдительного пса. Что выводит на первый план скрытность и умение шустро бегать. Естественно, не стоит ждать от Looney Tunes серьезности Metal Gear. Шакал и собака даже преступление превратили в шумную разборку с использованием всего арсенала ACME. Для защиты от врагов и ловли овец Infogrames спонсировала Ральфа парой десятков полез-



ных пресс-релизу. Если же верить собственным ощущениям и демо-версии (кстати, вошедшей на диск, прилагавшийся к августовскому номеру ОРМ), то Infograme немного приукрасила действительность. Обещанные интеллектуальные головоломки и бандитская скрытность на деле больше похожи на стандартный аркадный бег с препятствиями и поиском ключей. А продвинутые уровни продвинуты как-то не очень и в не совсем понятном направлении. Однако в целом впечатления игра у меня оставила самые благоприятные. Скажу честно, куплю я Sheep, Dog 'N' Wolf вряд ли, а вот поиграю не без удовольствия. Чего и вам желаю.

**П. Галкинсон**



# Gran Turismo 3

## A-spec

**Знакомясь со многими современными гоночными симуляторами, невольно вспоминаешь те далекие времена расцвета 32-битных игровых систем, когда этот жанр только приобретал привычные для нас сегодня очертания. Тогда разработчики только начинали осваивать новые горизонты, постепенно избавляясь от приевшихся стереотипов. И кто знает, на какой ступени развития были бы сейчас приставочные "гонки", если бы не мощный рывок, который совершила несколько лет назад компания Polyphony Digital.**

**Жанр:** гоночный симулятор  
**Издатель/Разработчик:** SCEE/Polyphony Digital  
**Количество игроков:** 1-6  
**Альтернатива:** Le Mans 24 Hours



PlayStation 2

До этого слово "симулятор" у многих не без причины ассоциировалось с чем-то скучным и однообразным. Как правило, подобные игры состояли из стандартного набора режимов, каждый из которых сводился к методичному прохождению трасс в фиксированном порядке. При этом мало кто заботился о реалистичности происходящего. Создавая машины, авторы в подавляющем большинстве случаев руководствовались своими собственными представлениями об их внешнем виде и поведении на дороге, и очень редко их количество превышало десять-пятнадцать моделей. Вот почему появление Gran Turismo было воспринято почти как чудо.

Как ни странно, выход игры такого масштаба стал в свое время неожиданностью. К нему не готовились, его не ждали, радуясь каждой новой порции информации, касающейся проекта. И только после того как первая партия самых хардкорных игроков ознакомились с этим шедевром, все поняли, что Gran Turismo - это не просто очередная гонка.

Впервые в этом жанре игра предложила нам не просто прокатиться по нескольким трассам на нескольких машинах. Она таила в себе десятки часов насыщенного геймплея, равного которому в то время просто не было.

му. И, скорее всего, благодаря тому факту, что GT2 вышла на оригинальную PlayStation, причем уже во время ее заката, сиквел бывшего блокбастера не произвел такого фурора, как его предшественник. Но никто и не ждал



Три года назад игра произвела настоящий фурор. Игра поистине опередила свое время, но при этом смогла получить массовое признание еще при жизни. Со дня ее выхода в конце декабря 97 года было продано более десяти миллионов копий этой игры.



**Все уже устали восторгаться шикарными закатами GT 3 A-spec.**

Игра, как вы все помните, имела ошеломительный успех, который, правда, пришел к ней не сразу. И это не оставляло сомнений в том, что рано или поздно Sony решит издать ее продолжение. Все ждали, что вторая часть Gran Turismo появится только на PlayStation 2, но Sony решила по-свое-

от игры чего-то подобного. Фактически, разработчикам удалось еще в первой части выжать из PSX максимум. Поэтому в продолжении им оставалось только улучшать и дополнять имеющиеся режимы. Так, к примеру, появился набор раллийных соревнований. Впрочем, некоторые изменения



коснулись и графики, но они носили чисто косметический характер. Не знаю почему, но при знакомстве с GT 2 у многих людей складывалось впечатление, что игру заканчивали впопыхах, стремясь во что бы то ни стало выпустить ее к рождеству 1999

ных режимов: Arcade Mode и Simulation Mode. Как вы понимаете, основой Gran Turismo всегда был именно режим "Симулятор". Но прежде чем приступить к рассказу о ней, стоит слегка коснуться режима «Аркады». Этот режим включает в себя ог-

путем к стартовой черте. Формально здесь отсутствует возможность отлаживать автомобили. Но зато можно загрузить любую машину, которую вы сохранили, на карточку памяти в режиме "Симулятор". Помимо не нуждающихся в представ-

долгая дорога к славе, требующая многомиллионных затрат. Но предшествует карьере изнуряющий период тренировок. Я говорю о сдаче экзаменов на лицензию. Gran Turismo был первым автосимулятором (во всяком случае на приставках), где игроку, прежде чем приступить к гонкам, требовалось доказать свою профпригодность. Все чемпионаты делились на классы, для получения доступа к которым нужна была соответствующая лицензия. В GT3 таких лицензий шесть штук. Для того чтобы заработать каждую из них, необходимо успешно пройти восемь тестов. Условия всегда одни и те же: проехать участок трассы (или даже трассу целиком) как можно быстрее, при этом ни во что не врезавшись и ни разу не заехав за границы трассы. Сделать это непро-



Если кто-то из вас забыл, чем отличались друг от друга различные части "Туризма", то сейчас вы имеете возможность освежить память. По крайней мере, в отношении внешнего вида игр.

года. Этим, наверное, и объясняется ошибка в программном коде, которая присутствовала в первом издании. А из-за нее, если кто не помнит, игру нельзя было пройти до конца. К счастью, этот небольшой инцидент не сильно повлиял на репутацию серии. Урок был хорошо усвоен командой Polyphony Digital и, работая над третьей частью игры для PlayStation 2, разработчики уже никуда не торопились. Они без стеснения отодвигали дату релиза все дальше и дальше, одновременно травя душу любителям гонок новыми порциями скриншотов. Процесс постепенного совершенствования проекта был вынесен на публику, что еще больше подогревало к нему интерес. Все говорило о том, что готовится нечто особенное. Для многих выход Gran Turismo 3 A-спес должен был символизировать окончательное воцарение PS2 в качестве лидера на рынке приставок. И вот свершилось! Долгие и тягостные месяцы ожидания позади, с чем я вас от всей



Обратите внимание на модно отфильтрованный свет от фар.

раниченное количество трасс и машин и служит в основном либо для быстрого ознакомления с игрой, либо для многопользовательских соревнований. Состоит он также из нескольких частей, основная из которых - Single Race. Эта опция является кратчайшим



Уже после часа игры надпись на диске "The Real Driving Simulator" не казалась хвастовством.

сто, так как времени на выполнение этого теста дается немного. И если сначала вы будете справляться с тестами без особого напряжения, то для получения последних лицензий вам придется здорово потрудиться. Но именно проходя все эти тесты, вы поймете, насколько важны в гонках малейшие доли секунд. Зачастую еле заметный поворот руля, который на полметра уведет машину в сторону, может лишить вас победы. Но в GT3 процесс оттачивания мастерства, несмотря на возросшую сложность самих заданий, чуточку упростился благодаря так называемому режиму «Призраку» (Ghost Mode). Этот метод давно применяется в гоночных симуляторах, но для тех, кто с ним не



души поздравляю. И теперь, с чувством трепета и восторга держа в руках коробку с диском, я готов обо всем вам поведать. Разложить по полочкам такой объем информации непросто, поэтому, дабы ничего не упустить, мы с вами пойдем по порядку. Набор опций главного меню ничуть не изменился со времен GT2. Как и прежде, игра состоит из двух основ-



Ни одна уважающая себя гонка не обходится без синего Subaru. GT3 не стала исключением.

лении Time Trial (заезд на время), Free Run (свободная езда) и 2 Player Battle (гонка для двух игроков) в Arcade Mode имеется интересная опция под названием i.Link Battle. С ее помощью можно устроить действительно крупное соревнование, соединив специальным кабелем вместе две и более приставки. Таким образом, одновременно могут гонять до шести игроков. Для этого, естественно, понадобятся минимум два телевизора и два диска. Теперь о главном. Суть Simulation Mode оставалась нетронутой. Вы - гонщик, желающий добиться успеха. Все, что у вас есть вначале, это несколько тысяч долларов, а впереди -

## РЕЗЮМЕ

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	9
УПРАВЛЕНИЕ	9
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

8.6

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Однозначно лучшая гонка для PS2 на настоящий момент, выполненная в традициях предыдущих серий. Иногда перенос релиза идет игре на пользу.



знаком, я поясню. "Призрак" - это прозрачный и неосозаемый образ, который в точности повторяет поведение вашей машины в предыдущем заезде. Появляется он, естественно, только со второй попытки. Стараясь обогнать его и видя все допущенные в прошлый раз ошибки, вы значительно быстрее улучшите свои навыки. Сразу после получения лицензии перед вами встанет первый вопрос: какую машину приобрести? Начальный капитал в американской версии GT3 равняется 18 тысячам. На эти деньги можно позволить себе очень немного. Дело усугубляется тем, что теперь вы лишены возможности покупать поддержанные автомобили. Если раньше вы могли взять слегка заезженную, но зато раза в три уцененную тачку, то теперь вы вынуждены выбирать из новых, но маломощных машин. Само собой, подбирая средство передвижения, не стоит ориентироваться только на цену, поскольку она далеко не всегда отражает качество. Таким образом, мы плавно подходим к разговору об автомобилях. Для тех, кто хоть что-то слышал о Gran Turismo, не секрет, что главной темой игры всегда были именно эти четырехколесные друзья человека. Им всегда



уделялся максимум внимания, возможно, даже больше, чем собственно гонкам. Еще в первой части разработчики позаботились о том, чтобы представить в своем творении как можно больше реально существующих машин. И не просто представить, а как можно плотнее приблизить их виртуальные

выброшено, что-то добавлено. Поклонников серии может расстроить сократившееся число машин по сравнению с предыдущими частями. Со сцены сошли даже такие знаменитые марки, как Ferrari и Porsche (эксклюзивные права на них принадлежат другим компаниям).

**Уровень проработки автомобилей в GT3 впечатляет еще больше, чем их количество.**

образы к реальным прототипам. Уровень проработки автомобилей в GT3 впечатляет еще больше, чем их количество. Авторы воссоздали их с педантичной точностью, начиная от внешнего вида и цены металлических жеробов и заканчивая их физической моделью. В американскую версию симулятора включено 185 моделей от почти 40 общеизвестных производителей. Тот список, что был приведен в декабрьском номере ОРМ, претерпел существенные изменения: что-то было

Подбирая автомобиль, нужно руководствоваться прежде всего собственными привычками. Какой смысл брать скоростного "зверя", с которым вы не сможете совладать? Кроме всего прочего, машины делятся на четыре вида: заднеприводные (FR), переднеприводные (FF), полноприводные (4WD) и сложный для перевода класс midship-engine (MR) (речь здесь идет о машинах типа «купе»). К сожалению, компетентно разъяснить достоинства и недостатки каждого из этих типов сможет разве что механик. Так что вам придется самим подбирать себе подходящий автомобиль, который подходил бы под ваш стиль вождения. Как известно, изюминка GT заключается в широких возможностях отладки и настройки автомобилей. При наличии средств заменить можно почти любую деталь. Более того, без регулярных апгрейдов вы далеко не уедете. Для тех, кто совсем не разбирает-

**Обещанное нововведение: болиды Формулы 1 на городских улицах.**

ся в подобных вещах, предусмотрены подсказки. Все запчасти снабжены документацией, объясняющей их предназначение, достоинства и недостатки. Так что вы всегда будете знать, что прикупить в первую очередь. Закончив все приготовления, мы наконец-то приступаем непосредственно к гонкам. Выбрав иконку Go Race, вы должны будете решить, с какой лиги начать свою карьеру. Все турниры в GT3 очень удобно упорядочены по уровню сложности, так что вам не придется "методом тыка" выяснять, какое соревнование подойдет вам на данном этапе. Каждая лига включает в себя от десяти до двадцати с лишним отдельных чемпионатов и кубков. Чтобы принять участие в них, как и говорилось ранее, понадобится какая-либо из шести лицензий. Но и это не единственное условие. Как правило, для каждого турнира необходима определенная машина. Требования могут быть самыми разными: наличие или отсутствие турбодвигателя, принадлежность к какой-то стране или производителю, тип машины, ее вес и так далее. В итоге, как вы понимаете, для завершения игры вам придется



Гениальный создатель всей серии GT господин Kazunori Yamauchi лично проверяет поведение настоящего гоночного автомобиля во время работы над второй "Туризмой".



## Gran Turismo полный комплект: GT Force

Полностью аналоговый руль от Logitech, специально адаптированный для GT3, обладает самой продвинутой (для приставок) на данный момент системой отдачи.



купить практически все тачки, что есть в наличии (хотя это и необязательно). Каждый чемпионат состоит из нескольких заездов. В GT3 вам не нужно проходить их все скопом. Всегда имеется возможность сохраниваться в промежутках или даже докупить какие-то дополнительные детали. Кроме трех обычных лиг, отличающихся только сложностью, имеются две более экзотичные. В Rally Events вам выдается шанс погонять по бездорожью на машинах со специальными шинами. В свою очередь Endurance Races станет для вас настоящим испытанием.

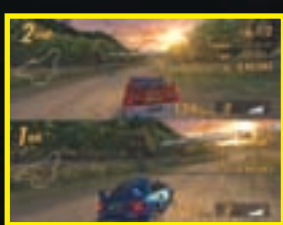
шесказанное в двух словах, то игровой процесс GT состоит из двух ступеней: получения лицензий и карьерного роста. Последняя представляет собой следующий цикл: покупка машины, накопление денег, отладка машины, снова накопление денег и, наконец, приобретение новой машины. Результатом действия цикла являются кубки. Вашей финальной

**Каждый чемпионат состоит из нескольких заездов. В GT3 вам не нужно проходить их всем скопом.**



анием. Каждый заезд этой лиги состоит из нескольких десятков кругов, так что на прохождение его может уйти больше часа. Естественно, ни один попрышки не выдержат такой нагрузки, поэтому время от времени вам придется их менять. В GT3 имеется еще и секретный набор соревнований Formula 1. Открывается он после прохождения Beginner League и Amateur League.

За достижения в игре предусмотрено три вида наград. Помимо банальных денег вам будут дарить машины и ценные подарки:). Золотые, серебряные и бронзовые кубки даруют за призовые места. За все остальные вы будете получать брелки для ключей (виртуальные, конечно же). Автомобили же присуждают только за победу в чемпионате. Дармовые тачки редко представляют какую-то ценность, даже коллекционную. Поэтому накапливать их в гараже не имеет особого смысла. Лучше сразу обращать их в звонкую монету. Если попытаться передать все вы-



**Гонку один на один можно провести на любом покрытии.**



ной целью в игре станет победа во всех без исключения гонках. Десятки соревнований, сотни заездов и тысячи кругов - все это придется пройти на золото. К счастью, в попытках вас никто не ограничивает. В каждом чемпионате можно участвовать неограниченное количество раз. В общем-то, так и зарабатываются деньги. Прежде чем затронуть визуальную сторону, скажу пару слов о таком немаловажном аспекте геймплея, как управление. Как уже писалось в декабрьском номере, в GT3 сигналы с джойстика обрабатываются 60 раз в секунду, а не менее 30, как раньше. За счет этого автомобиль управляется более точно, и это заметно с самого начала. К тому же, как вы знаете, все кнопки Dual Shock 2 аналоговые. С их помощью можно добиться постепенной акселе-

рации и торможения. Но у этого есть и свои недостатки. Во время движения приходится сильнее обычного давить на газ, в результате чего пальцы устанут гораздо быстрее.

Графика. В ее адрес было сказано много хвалебных речей, и, как я вижу теперь, абсолютно обоснованно. Начнем, пожалуй, с автомобилей. Их модели наделены невиданной доселе степенью детализации. Еще когда-то давно разработчики обмолвились о том, что каждое средство передвижения состоит из 5 тысяч полигонов. В финальной версии их количество, скорее всего, возросло. Даже стекла наконец стали прозрачными, так что сквозь них виден салон. Но вот тут обнаружилась одна небольшая странность: за рулем нет водителя, но этот «недостаток» был во всех предыдущих «грантуризмах».

Блики - это то, что всегда заставляло машины в GT выглядеть почти фотореалистично. Благодаря мощностям PS2 в третьей части они стали еще более эффектными.

В продаже 20 сентября



## SD - везде и повсюду.

Новый стандарт хранения данных, разработанный группой японских и американских компаний, за последний год проделал огромный путь от безвестности к всеобщему признанию. В самое ближайшее время его поддержкой будут оснащены практически все карманные компьютеры от большинства ведущих производителей. Что это за формат, и чем он отличается от других, расскажет наш специальный репортаж.

**«Народный» Rover** - новый ноутбук менее чем за \$1000. Как этого смогли добиться?

**Мобильный Samsung** - новая линейка мобильных телефонов из Кореи.

А также: новости, ПО для учащихся, тестирование GPRS, новейший КПК от Asus и последние цифровые камеры от Canon.

**mc** МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ  
(game)land  
www.mobcomputers.ru





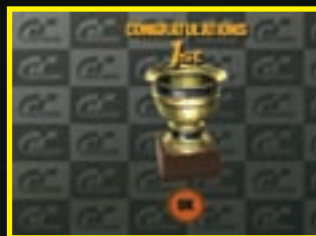
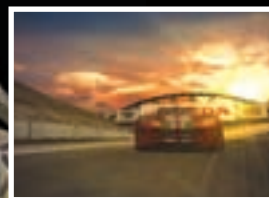
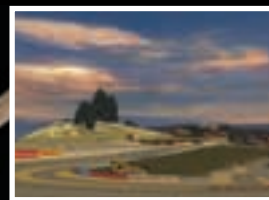
Трасса Laguna Seca Raceway

**На этой трассе закаты солнца особенно красивы...**

В предыдущих сериях основная доля ресурсов, как известно, тратилась на тачки, в то время как трассы были явно обделены вниманием. При реализации игры на PS2 необходимость в подобных жертвах отпала. На построение ландшафтов в GT3, естественно, тратится еще больше полигонов, чем на участников гонки. Дорога всех 19 трасс обставлена огромным количеством объектов. Это и коттеджи, и трибуны с болельщиками, и огромные, возвышающиеся до небес архитектурные конструкции, состоящие из множества балок. Особенно восхищают урбанизированные треки, изобилующие всевозможными небоскребами. Лично мне хорошо запомнилось высокое овальное стеклянное здание, в окнах которого четко отражаются постройки, расположенные на другой стороне улицы. А оживляют весь этот трехмерный мир крутейшие спецэффекты. К примеру, такого реалистичного освещения не было еще ни в одной игре. Взять хотя бы солнце. Это уже не просто повисший в небе оранжевый круг



и не огонек, напоминающий звездочку. Солнце выглядит как настоящее. Причем оно не только слепит глаза, оно еще и освещает объекты. Даже дорога переливается светом, благодаря чему выглядит просто потрясающе! Особых слов заслуживает вид мокрой трассы ночью, когда огни фонарей igraют в лужицах. Еще лучше графика смотрится на повторах, которые пока-



**Золотые кубки, пусть и виртуальные, никто не отменял.**

некоторые проблемы. Тени от машин почему-то не падают на траву. Тени же от построек при этом не падают на машины. Но, несмотря на все эти незначительные недочеты, GT3 пока что обладает самой лучшей графикой, которой можно увидеть на PS2. Из каждого кадра игры можно спокойно делать постер и вешать на стенку. При этом грузится все просто моментально. Со звуком дела обстоят ничуть не хуже. Мотор каждой тачки ревет по-своему, и шум этот может изменяться по мере отладки двигателя. Количество саундтреков возросло до 22. Вся музыка принадлежит известным исполнителям, есть даже пара вещей от Ленни Кравитца (Lenny Kravitz).



Итак, заканчивая обзор, давайте попытаемся охарактеризовать GT3 в целом. Концепция геймплея за все это время не претерпела никаких изменений, поэтому теперь игру вряд ли можно назвать самой революционной в своем жанре. Кроме того, в нее до сих пор не была внесена реалистичная система столкновений машин

**Солнце выглядит как настоящее. Причем оно не только слепит глаза, но еще и освещает объекты.**



Появившееся спустя полтора года (12 декабря 1999 года) продолжение знаменитого гоночного симулятора в целом не разочаровало. По крайней мере поклонники предыдущей части остались довольны. Сохранив все достоинства оригинала, разработчики добавили новый раллийный режим и некоторые приятные мелочи вроде возможности покупать насадки на колеса с различными рисунками. В первые шесть недель в Штатах более миллиона геймеров сочли GT2 достойной своего внимания. В свою очередь в Японии миллионный рубеж эта игра пересекла уже на первой неделе продаж. Сегодня общее количество проданных копий достигло более пяти миллионов копий.

зывают после каждого заезда. Там ко всему этому добавляется еще и оптический эффект плавающего воздуха, который обычно можно наблюдать в жаркую погоду, глядя издали на раскаленный асфальт. Графику в GT3 вообще-то критиковать не принято, но я все-таки придерусь к некоторым мелочам. Деревья и прочие насаждения выглядят не особенно эстетично. Состоят они всего лишь из пары-тройки пересекающихся полигонов. Компенсируется такая примитивность разве что количеством зелени, ведь вдоль дороги обычно произрастают целые леса. Но если убогость кустарников еще можно пережить, то внешний вид зрителей, стоящих за бордюрами, не лезет ни в какие ворота. Статичные картинке больше напоминают рекламные щитки, чем людей. В плане эффектов тоже наблюдаются

друг с другом и с окружением: автомобили не получают никаких повреждений и зачастую после мелких аварий почти не теряют в скорости. Тем не менее, GT3 на сегодняшний день вполне заслуживает звания самого продвинутого автосимулятора на приставках. Он вновь сделан прежде всего для упорных геймеров, готовых потратить на прохождение игры много времени. Остальным же вряд ли хватит терпения покорить около сотни чемпионатов (но этого никто от вас и не требует). Впрочем, если вы все же найдете в себе силы разделиться с ними, у вас уже вряд ли когда-нибудь возникнут трудности с получением реальных водительских прав. Вам достаточно будет прийти и сказать: "Я прошел Gran Turismo 3!"

Mac Fank



# Dance Dance МАНИЯ



**Чего можно ожидать от страны, где книги читают справа налево? Едят рис палочками и печатают черно-белые комиксы? Страны, в которой симулятор электрички оказывается на вершинах игровых хит-парадов, а очередную часть популярной ролевой игры сметают с прилавков за полчаса?**

**Жанр:** танцы

**Издатель/Разработчик:**

Konami/Konami KCE

**Количество игроков:** 1-2

**Альтернатива:** The Jungle Book Rhythm & Groove, ParaParaParadise



Это Япония, и ожидать от нее можно чего угодно. Из Японии пришли к нам карaoke и Покемон, VHS и тамагочи. Resident Evil и PS2. Что еще? Еще революция. И не Великая Октябрьская, а Японская Танцевальная. Dance Dance Revolution.

## Танці

Только японцы могли придумать такой жанр, как танцевальный симулятор. Это популярное развлечение за неполные пять лет существования прочно заняло свое место под солнцем. И сегодня подобных игр десятки. Dance Dance Revolution - одна из самых популярных. Звездный час игры наступил в 1996, когда оригинальная DDR появилась в залах игровых автоматов и произвела совершеннейший

фурур своей необычностью. Чтобы выиграть в Dance Dance, не нужно стрелять, бежать, драться. Нужно только танцевать, и танцевать так, чтоб пятки сверкали. Вам, должно быть, интересно, как это реализовано на практике? Не буду томить. По экрану снизу вверх пролетает изображение курсорной стрелки (вверх, вниз, влево, вправо, в более поздних версиях игры добавились также вправо вверх и влево вверх), в

верхней части экрана - своеобразный рубеж. Цель игры в том, чтобы нажать соответствующую клавишу контроллера в тот момент, когда ее изоб-

ражение на экране будет находиться в точности на "критической точке". Чем больше попаданий, тем больше будет начислено призовых очков, а забой-

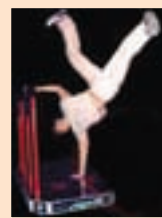
**Чтобы выиграть в Dance Dance, не нужно стрелять, бежать, драться. Нужно только танцевать...**



**Для самых непонятливых игра сама объяснит, что нужно делать.**



ный саундтрек поможет вам попасть в ритм и не совершать ошибок. Да, для некоторой наглядности на экране виртуальный танцор в соответствии с вашими командами выполняет всевозможные па. И все! Просто? До гениального. Увлечательно? До чертиков. Однако популярна DDR стала совсем не поэтому, а благодаря уникальному управлению. Контроллер (джойпадом



**Игровые автоматы DDR любой модификации внешне отличаются мало. Например, EuroMIX выглядит, именно, так. Здесь ведь важен не внешний вид, а набор музыкальных композиций. А дальше хоть на голову вставай.**





**Видимо background сделали только потому, что он должен быть.**

его ну никак не назовешь) - ковер приблизительно 1,2 x 1,2 м. с активными зонами (те самые стрелки). Игрок становится в центре и танцует, наступая на нужные кнопки. И, надо сказать, процесс требует сноровки. Если на начальных уровнях двигаться приходится немного, то продвинутые заставляют буквально крутиться волчком. А как иначе вы выполните комбинацию одновременно влево и вправо? С помощью джойпада? Можно, конечно, но эффект будет совсем не тот.

## Не в графике дело

Сначала это кажется странным... Вне зависимости от платформы, на которой выходит DDR, графически она остается неизменной. Нет, разница, естественно, есть (глупо ждать от Game Boy графики PlayStation), но в более широком смысле... Дело в том, что графика в Dance Dance Revolution играет роль вспомогательную. Своеобразное цветомузыкальное шоу, фон для музыки. Просто скорость и интенсивность действия так высока, что отвлекаться некогда (или кому-то было лень немного поработать). И действительно, до красот ли тут виртуального пейзажа, когда нужно постоянно следить, какую кнопку и когда топтать. Однако это ни в коем случае не означает, что Konami отнеслась к своей работе спустя рукава. Все очень прилично. Разводы цветомузыки на заднем плане мы, пожалуй, обсуждать не станем. Подобное PlayStation умеет делать и сама, без посторонней помощи. Достаточно вставить музыкальный диск. Поговорим лучше о танцорах. Они прилично анимированы, двигаются плавно и... хм-м... эс-



## DDR - библиография:

### Arcade

Dance Dance Revolution  
Dance Dance Revolution 1.5  
Dance Dance Revolution USA  
Dance Dance Revolution 2nd Mix  
Dance Dance Revolution 3rd Mix  
Dance Dance Revolution 3rd Mix PLUS  
Dance Dance Revolution 4th Mix  
Dance Dance Revolution 4th Mix PLUS  
Dancing Stage EuroMIX  
Dance Dance Revolution Solo 2000  
Dance Dance Revolution Solo Bass Mix  
River Dance Dance Revolution  
Dance Dance Revolution 5th Mix  
Dance Dance Revolution 6th Mix (в разработке)

### PlayStation

Dance Dance Revolution  
Dance Dance Revolution 2nd ReMix  
Dance Dance Revolution Featuring True Kiss Destination  
Dance Dance Revolution Featuring Dreams Come True  
Dance Dance Revolution Club Append Vol. 1  
Dance Dance Revolution Club Append Vol. 2  
Dance Dance Revolution 3rd Mix  
Dance Dance Revolution 4th Mix  
Dance Dance Revolution Best Hits  
Dance Dance Revolution Ohasta Mix  
RiverDance Dance Revolution  
Dancing Stage EuroMIX  
Dance Dance Revolution US  
Dance Dance Revolution: Disney's Rave

### Dreamcast

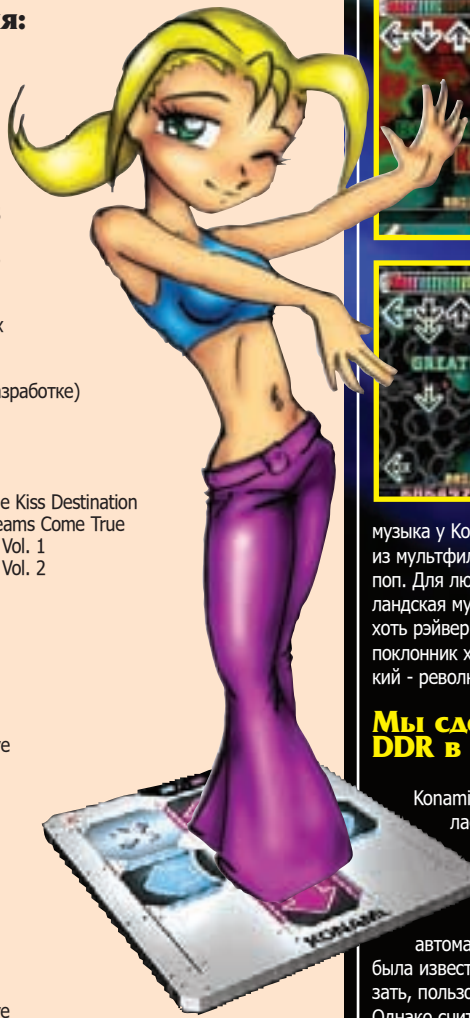
Dance Dance Revolution 2nd Mix  
Dance Dance Revolution Club Version

### Game Boy

Dance Dance Revolution GB  
Dance Dance Revolution GB 2  
Dance Dance Revolution GB 3

### Nintendo 64

Dance Dance Revolution: Disney's Rave



тетично. А вот их трехмерным моделям можно было уделить и чуть больше внимания. Не сказал бы, что танец всегда попадает в стилистику исполняемой песни, но... В общем, толково. Я бы, например, не отказался так танцевать. Еще порадовала камера. Вид сверху, снизу, сбоку, круговая панорама. То, что называется - да здравствует MTV! И самое главное, что камера процессу совершенно не мешает. И все потому, что активного участия в игре не принимает. Теперь о недостатках. А есть ли они? Полигон там, полигон сям. Незначитель-

ный глюк модели... Ах, полноте, граф! Бросьте. Для такой игры это شيء пустяки.

## Музыка - это наше все!

Главное в Dance Dance Revolution - это музыка. Вы думаете, что Capcom знает толк в сериалах? Считаете, что Square достала своей Final Fantasy? Вы еще не сталкивались с DDR. Три десятка игр для пяти различных платформ, и это не считая игровых автоматов! А все почему? А все потому, что клепать продолжения Dance Dance - одно удовольствие. Все многочисленные игры семейства отличаются друг от друга лишь набором песен (ну, это, конечно, по большому счету). Поэтому музыка - действительно наше все. Откуда Konami берет песни для своей игры? Часть - из собственных игр. В частности, в Dancing Stage EuroMIX вошла мелодия из Silent Hill. Кое-что подбрасывает со своего звукозаписывающего лейбла EMI Toshiba. Да и звезды, кстати, не гнушаются участием в проекте. В различных играх серии звучали песни таких групп, как PAPAYA, Bus Stop featuring Carl Douglas, Olivia Project и прочих завсегдатаев с дисков "Танцевального Рая". Из более известных имен: Chumbawamba, Boyzone, Gloria Gaynor. В общем, было бы желание, а



музыка у Konami найдется. Хотя песни из мультфильмов, хоть джангл, хоть поп. Для любителей есть даже ирландская музыка. Так что будь ты хоть рэйвер преклонных годов, хоть поклонник хип-хопа не в меру прыткий - революции тебе не избежать.

## Мы сделали янки! DDR в Европе

Konami долгое время не решалась выпустить DDR за пределами Японии. Точнее, не решалась выпустить ее для домашних консолей. В залах игровых автоматов США и Европы DDR была известна уже давно и, надо сказать, пользовалась популярностью. Однако считалось, что на приставках проект не окупится. Переломный момент настал с выходом Samba di Amigo - танцевалки для Dreamcast, проданной довольно внушительным тиражом. Konami решила, что "час икс" пробил, и анонсировала на PlayStation европейскую и американскую версии игры. Причем PAL'овская версия появилась раньше штатовской, что вызвало волну слепой и недоговорения в стане янки. Dancing Stage EuroMIX (под таким названием игра вышла в Европе) - не что иное, как Dance Dance Revolution 3rd Mix с новой подборкой песен и незначительными изменениями (незначитель-

## РЕЗЮМЕ

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	4
ЗВУК	9
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7



### СЛОВО РЕДАКТОРА

Не смотря на всю неординарность игрового процесса, DDR-серия была воспринята на ура практически во всем мире. Про Россию говорить не стоит, т.к. ни нормального рынка видео-игр, ни аркад у нас все еще нет.



ними настолько, что про них даже не стоит упоминать). В EuroMIX вошли 24 лицензированных музыкальных трека. Причем особый упор при раскрутке делался на Buggles - Video Killed The Radio Star, Gloria Gaynor - I Will Survive, Cameo - Word Up и Boyzone - So Good. Признаться, половина из перечисленных имен мне ничего не говорит, но британцы уверяют, что это круто. А уж они-то знают толк в поп-музыке. Кроме звезд имеется приличная подборка так называемой no-name European dance music из... Японии. М-да. Любопытная, должно быть, штука. Теперь немного о грустном. При переносе игры на PlayStation Konami порезала часть песен. В частности, из приставочного релиза пропали Dam Dariram, Dub I Dub, So Many Men и Stomp To My Beat. Вам грустно? Мне нет, а вот британцы плачут, и совершенно зря, по-моему. Ведь главное что? Главное, что игра наконец добралась до Европы и что игровой процесс остался не-

и народов, и Dam Dariram - любимую песню по результатам голосования на нашем сайте!" - сетует на судьбу обозреватель интернет-ресурса IGN.com. Зато в штатовскую версию вошла Dub I Dub, которой так не хватает англичанам. Вот видите, нет в жизни счастья. Хотя в целом подборка неплохая и разноплановая. Тут и хип-хоп, и латино, и техно. Есть даже евробит. Кстати, песен в американской DDR - 28. И все доступны уже с самого начала игры. В отличие от японской 2nd Mix и оригинальной Dance Dance Revolution, где все приходилось вытанцовывать самостоятельно. Впрочем, мы, европейцы, тоже не лыком шиты. База-то у DDR и у EuroMIX одна - все тот же 3rd Mix. Что касается самой игры, то здесь

**При переносе игры на PlayStation Konami порезала часть песен. Причем по большей части хороших.**

## Список музыкальных композиций Dancing Stage EuroMIX (песня/исполнитель)

1. So Good/Boyzone
2. (Much Mambo) Sway/Shaft
3. Word Up/Cameo
4. Rushing/Loni Clark
5. Video Killed The Radio Star/The Buggles
6. I Will Survive/Gloria Gaynor
7. More Than This '99/Emmie
8. Magic Alec/Magic Alec Presents Resonance
9. Tubthumping/Chumbawamba
10. Kung Fu Fighting/Bus Stop
11. Holiday/Who's That Girl?
12. Captain Jack/Captain Jack
13. El Ritmo Tropical/Dixies Gang
14. Do It All Night/E-Rotic
15. Make A Jam/Konami Original
16. Dead End (3rd Mix)/Konami Original
17. Paranoia Rebirth/Konami Original
18. Afronova/Konami Original
19. La Senorita (3rd Mix)/Konami Original
20. Luv To Me/Konami Original
21. Keep On Movin'/Konami Original
22. End Of The Century/Konami Original
23. Dynamite Rave/Konami Original
24. Silent Hill/Konami Original

изменным. А пара-тройка песен большой роли не играет. Кстати, продается Dancing Stage в двух вариантах: с коврик-контроллером и без. Первый дешевле. Однако экономить в данном случае, на мой взгляд, не стоит.

## Америка наносит ответный удар!

Ситуация с Dance Dance Revolution в Америке в чем-то схожа с европейской - "Радость со слезами на глазах". С одной стороны, все рады тому, что DDR наконец-то добралась до прилавков американских магазинов. С другой, своеобразный подход Konami при выборе песен для приставочных версий своего хита дает себя знать и тут. "Они выкинули Butterfly - лучшую песню всех времен

и народов, и Dam Dariram - любимую песню по результатам голосования на нашем сайте!" - сетует на судьбу обозреватель интернет-ресурса IGN.com. Зато в штатовскую версию вошла Dub I Dub, которой так не хватает англичанам. Вот видите, нет в жизни счастья. Хотя в целом подборка неплохая и разноплановая. Тут и хип-хоп, и латино, и техно. Есть даже евробит. Кстати, песен в американской DDR - 28. И все доступны уже с самого начала игры. В отличие от японской 2nd Mix и оригинальной Dance Dance Revolution, где все приходилось вытанцовывать самостоятельно. Впрочем, мы, европейцы, тоже не лыком шиты. База-то у DDR и у EuroMIX одна - все тот же 3rd Mix. Что касается самой игры, то здесь

## Все лучшее детям... японским

Честно говоря, я безумно рад, что Dance Dance Revolution наконец добралась до приставок англоязычного мира, и считаю, что нам всем несказанно повезло. Однако все мои восторги и европейско-американское счастье меркнут по сравнению с тем, что творится в Японии. DDR в Стране восходящего солнца стала предметом настоящего культа. Лично я не помню игр с таким количеством продолжений, побочных ветвей и

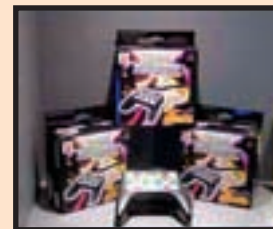


дополнений, вышедших за столь короткий срок. Даже если отбросить в сторону другие платформы и говорить исключительно про PlayStation (хотя я бы с удовольствием сказал пару слов о Dance Dance для Game Boy), наберется больше десятка игр. Не считая четырех оригинальных Dance Dance Revolution (выход PSX-

версии последней части 5th Mix ожидается в самое ближайшее время) существуют еще DDR feat. True Kiss Destination, DDR feat. Dreams Come True, DDR Club Append Vol. 1 & 2, DDR Ohasta Mix и DDR Best Hits. Последняя представляет собой компиляцию из лучших дорожек серии и

## Управление

Тот самый контроллер-коврик. Удобный, спортивный и просто классный. Без него DDR была бы совсем другой.



Специальный джойпад для DDR. Кроме оформления и цены ничем не отличается от стандартного PlayStation'овского. Но какой дизайн! Какой дизайн!



**А это уже Disney's Rave, от оригинала она отличается лишь героями.**

включает 29 композиций, звучавших в различных частях игры. Вдобавок совсем недавно появилась DDR: Disney's Rave - 25 ремикшированных в немерянном BPS (beat per second - кол-во ударов в секунду) классических диснеевских мелодий. Рэв отрыв под Дисней - это, должно быть, нечто. А про RiverDance Dance

Revolution я вообще молчу - развлечение для законченных экстремальщиков. Тридцать классических ирландских танцев - это не для слабонервных! Однако самое удивительное здесь не количество и разнообразие игр, а то, что все они умудряются как-то продаваться. И совсем неплохо, замечу. Так что награда на прошлогодней PlayStation Awards, по-моему, вполне заслуженная. Кстати, в то самое время, когда я писал эту статью, в прессе появились первые слухи о Dance Dance Revolution 6th Mix. Похоже, Konami не намерена снижать темпы. Надеюсь, Европы это тоже касается.

**Dance Dance Hapa**  
**<happosai@mail.ru>**

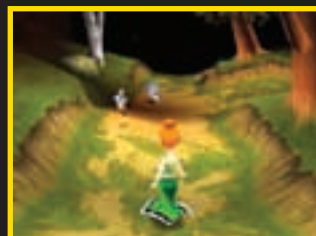
**Рисунки: Гриф**



Что поделать, я неравнодушен к РПГ. Люблю, знаете ли, неторопливое времяпрепровождение, дурацкие головоломки и цепляющий за живое сюжет. Однако случается, когда накатывает что-то (наверное, именно это имел в виду классик, когда писал о "загадочной русской душе") и хочется просто бездумно понажимать кнопки. С бутылочкой пива, в компании хороших друзей. И тогда требуются совсем другие развлечения, что-нибудь вроде Asterix Mega Madness.

# Asterix

## Mega Madness



**Жанр:** action  
**Издатель/Разработчик:**  
Infogrames/Unique  
Development Studios  
**Количество игроков:** 1-4  
**Альтернатива:** Incredible Crisis



Подобные игры на PlayStation - редкость. Сборник из нескольких мини-игр, откровенно комедийных, несерьезных и объединенных совершенно балаганным сюжетом. Античный мир. Вся Европа под пятой Римской империи. Почти вся... Маленькая галльская деревушка никак не падет под ударами римских легионов и портит этим Цезарю настроение. Секрет непокорных галлов прост - волшебное зелье, дающее сверхчеловеческую силу, и наплевательское отношение к жизни. Мир вокруг кишит озлобленными римлянами, ну и что? У галлов сегодня праздник. В программе дня: состязание за звание "самого-самого", издевательство над римлянами и банкет с песнями и плясками. Infogrames подошла к организации галльского праздника с размахом и фан-



**Количество мини-игр по-хорошему поражает. Кто тут самый голодный?**

препятствиями. Кулачный бой. Гонки на выживание с катапульти за глечами. Морской бой на весельных лодках. Соревнование на скоростное уничтожение лагеря римских легионеров и т.д. Фантазии разработчиков можно только позавидовать. Infogrames даже пришлось разбить празднование на несколько



**Могучему Обеликсу нет равных по силе, да и в гребле тоже.**

равление чуткое и имеет всего две рабочие кнопки (не считая курсорных). Камера разумна. Меню удобны. Да и труд ваш будет вознагражден. Любая из пройденных мини-игр становится доступна "по отдельности" в любой удобный игроку момент. Этого мало? А что насчет прекрасной трехмерной графики, отличной музыки и шести различных версий перевода на одном диске (анг-

**Управление чуткое и имеет всего две рабочие кнопки. Камера разумна :). Меню удобны.**

тазией. Mega Madness состоит почти из двух десятков мини-игр. Прицельная стрельба из катапульти с видом от первого лица. Скоростное поедание пищи, или как совместить между собой воровство, драку и обед. Бег вдвоем (один герой находится на глечах у другого) с

виртуальных дней. Ну как тут не постараться и не стать первым? Никак. Поскольку в противном случае несчастливый день рискует стать для вас вечным. Путь на дальнейшие уровни открыт только победителю. К счастью, Mega Madness не жестока по сути своей. Уп-

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Хорошая забава по-французски подобна комедии с Пьером Ришаром или Жераром Депардье. Столь же весело, легко и увлекательно. Кто сказал, что в игре должен быть смысл? Главное - процесс!

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

**7.0**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Это верно, зачастую смысл в играх не так уж и важен. Если игра приносит массу положительных эмоций, если к ней вновь хочется вернуться, значит, это уже хорошая игра. Да здравствует свободная Галлия!

лийская, немецкая, испанская, и т.д.)? И, самое главное, поддержка multi-tap и до 4 игроков на одной приставке одновременно! Просто супер! Лучшей игры для шумной вечеринки вам не сыскать, уж поверьте мне на слово. Главное - не воспринимайте все слишком серьезно. Asterix требует особого подхода: весело и бездумно. И еще: не сломайте в пылу игры джойпад. ^ \_ ^

**Le Happosai**  
<happosai@mail.ru>



# Disney's Atlantis: The Lost Empire

Случилось страшное. Кажется, я полюбил детские игры. Вообще-то, ничего плохого в этом нет, больше меня беспокоит другое: у меня, япономана, пропало отвращение к диснеевским сериалам. Но самое ужасное, я бросил пить пиво и начал следить за перипетиями сюжета "Кэнди, Кэнди". Что будет со мной завтра? Сэйлор Мун? Покемон?



**Жанр:** adventure  
**Издатель/Разработчик:** SCEE/Eurocom  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Donald Duck Quack Attack



Не знаю, знаю лишь, что сегодня меня ждет новая игра от Диснея - Atlantis: The Lost Empire, а также почему-то знаю, что она мне понравится, и это пугает меня... Кто-нибудь, помогите!!!

**Хочешь, я угадаю, как тебя зовут?**

Нетрудно догадаться (хотя бы из названия), что Atlantis: The Lost Empire имеет отношение к одноименному мультфильму студии Диснея. Собст-

венно говоря, Atlantis - игра по его мотивам. Кино-игровой тандем начал штурм мировых рейтинговых таблиц в Штатах в начале лета. И добирался до кинотеатров и магазинов старушки Европы долгих три месяца. Не сказать, чтобы мы в редакции особо переживали по этому поводу... Впрочем, я отвлекся.

Сюжет игры, как и положено, вольно пересказывает кино. Не без огрехов, понятно, но все в пределах приличия. Мило Тхатч (Milo Thatch - вот ведь



Уже известный вам Vinnie занят своим любимым делом.

имечко-то), картограф из самого обычного музея, находит дневник своего деда, где подробно описывается место и способ нахождения легендарной Атлантиды. Ну, раз такое дело - к чертям работу, к шайтану карты - едем искать атлантов! Тут как раз и компа-



ния единомышленников подобралась и финансы нашлись. Все к одному. Да разве могла после этого Атлантида не найтись? Никаких шансов! Нашлась, вместе с атлантами, принцессой и остальными диковинками, положенными по штату. И злодей нашелся для черных злодеяний (бывший участник экспедиции, между прочим), и вулкан, чтобы извергаться, и Мило, чтобы всех спасать. Шум, гам и т.д. и т.п. А чего еще ждать, если сценарий игры - один в один диснеевский мультфильм. Пусть с неизбежными при переработке для видеоигры сокращениями и вытекающими из них недомолвками (это естественно и объяснимо), но все же достаточно информативный и связный, чтобы понять, где? кого? и зачем? При этом не напрягая особо жизненно важный орган - мозг.

**Disney must do, what Disney must do!**

Евангелие от Хаппосая, стих 1: если название игры и популярного фильма совпадает - жди беды. Евангелие от Хаппосая, стих 2: если к игре по мо-

Сюжет игры вольно пересказывает кино. Не без огрехов, понятно, но все в пределах приличия.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

В последнее время Дисней меня радует. Линейка детских игр компании традиционно сильна и традиционно малоприспособна для людей, перешагнувших четырехнадцатилетний рубеж. Итого: отличный детский Tomb Rider.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6



### СЛОВО РЕДАКТОРА

Atlantis приятно удивила. Конечно, шедевром ее назвать нельзя, но для игры "по мотивам" она сработана очень неплохо. Пусть немного угловата графика, пусть незамысловат сюжет, зато есть куча мини-гонок...





тивам популярного фильма имеет отношение Дисней - жди трехмерную бродилку. И, наконец, стих 3, самый главный: никогда не верь стихам первому и второму. Atlantis: The Lost Empire действительно оказалась бродилкой (трехмерной, ясное дело), но отнюдь не плохой, просто традиционной до мозга костей. Игровой процесс позволяет делать все то же самое, что и в десятках других подобных игр: бегай, прыгай, истребляй недругов, решай загадки. Все до боли знакомо: возьми камень, положи туда, куда следует, и результат не заставит себя ждать. Подбери все и вся, и откроется тебе мудрость вселенская. Головоломки достаточно умны, чтобы занять юного игрока, враги достаточно просты, чтобы привлечь усталого взрослого. Есть, однако, и проблески оригинальности. В частности, в игре несколько героев. Как водится, с неповторимыми и уникальными способ-

ния которого придется пользоваться осветительными ракетами? По-моему, недурно. И управление удобное. Ничего такого, к чему нельзя привыкнуть за полчаса, проведенных у приставки. В общем, все пристойно.

## Отпуск на Атлантиде - самолетом, поездом, автомобилем

А вот если вы спросите: «Что, Леша, в The Lost Empire тебе понравилось больше всего?». Я не кривя душой



Еще один плюс Atlantis: the Lost Empire — отличный интерактивный дизайн уровней.



Полеты над океаном на аэропланах, гонки на грузовиках...

ностями, что вносит в игру определенную изюминку. К примеру, чтобы перебраться через лаву, неплохо бы заставить взрывника Винни (Vinnie) «уронить» колонну, соорудив некое подобие моста. Другой вопрос, что использовать умения какого-либо другого героя все равно не представляется возможным. Впрочем, игра ориентирована на игроков младшего возраста. Еще один плюс The Lost Empire - отличный интерактивный дизайн уровней. Как вам, к примеру, полностью темный участок, для прохожде-



Извечный спор по поводу «царя природы»: кто он? Человек или...



Особенно впечатляют совершенно умопомрачительные заставки, взятые прямо из мультфильма.

скажу: «То, что, закончив писать статью, я смогу выбросить этот диск к чертовой бабушке!». ^\_^ А если серьезно, больше всего мне понравились гонки. Eurocom не поленилась втиснуть в игру аж четыре уникальных транспортных средства: наземное, воздушное, подводное... Только не ждите, что я их назову, что же это тогда будет за уникальность? Кстати, на всех игроку позволят всласть накататься. В принципе, не бог весть что, но на фоне конкурентов вполне прилично. Конечно, было бы глупо ожидать от мини-игр детской бродилки уровня Twisted Metal (пазлах не тот), но на некое подобие Driver можете рассчитывать. К чести создателей, задания в

реализацию проекта. The Lost Empire не стала самым технически совершенным проектом уходящей PlayStation. Однако не оценить колоссальный труд разработчиков, с минимальными потерями перенесших в 3D мир двухмерного мультфильма, нельзя. Не слишком вычурно, но аккуратно и с толком. Приятная анимация, достойные модели персонажей. И совершенно умопомрачительные заставки, взятые прямо из мультфильма. Качество, естественно, не то, что в кино, но тоже впечатляет. Люди, смотревшие Atlantis на большом экране, непременно оценят и оригинальную звуковую дорожку, переключавшуюся в игру. Местами в ре-



...даже в морских глубинах все та же «Race to the Atlantis»!

микшированном, местами в нетроном виде. Ну а законченным гурманам наверняка придется по вкусу схожесть голосов, звучащих в игре со звездами диснеевского блокбастера. Только найдутся ли такие ценители среди маленьких игроков? Не забывайте, Atlantis - игра детская, так что не судите строго.

**Заслуженный  
Микки Маус России,  
А. Ковалев <happosai@mail.ru>**



# Mega Man 2 Legends



Страсть моя к японским ролевым играм велика и необъяснима. Возможно, виной тому любимая игра отрочества - Mystic Quest и Square. Возможно, аниме и Xenogears. И хотя для меня игры давно уже превратились из развлечения в работу, душа порой требует чего-нибудь эдакого... Чего-нибудь вроде Mega Man Legend.

**Жанр:** action/RPG  
**Издатель/Разработчик:** Carcom/Carcom  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Dewprism, Mega Man Legends

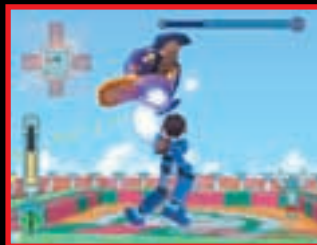


MML2 - сиквел неожиданно популярного трехмерного ответвления сериала о Mega Man. Сиквел долгожданый и предсказуемый. Потому как Carcom всегда отличалась умением делать сериалы из ничего. Хорошо это, плохо - какая разница? Пока Carcom делает свою работу достойно, я не имею к ней никаких претензий. Итак, Mega Man вернулся. На этот раз чудо-роботу придется разгадать загадку "Запретного острова". Защищенный от посягательств жесто-

чайшими снежными бурями, он, согласно легенде, хранит ключ к величайшему из сокровищ на свете - Mother Lode. Наши старые знакомые - Фон Блюхер (Von Bluecher) и Профессор (Professor) на летучем корабле Sulphur-Bottom собираются пробиться сквозь буран и разгадать древнюю тайну. Однако появившаяся неожиданно на пресс-конференции, посвященной отбытию героев, женщина

всеми силами (не исключая насильственные методы) пытается остановить смельчаков. Конечно, мир не без чудачков, однако уж больно эта таинственная незнакомка напоминает маму верного помощника Мегу Мэна (Mega Man) Ролла (Roll). И Мегу Мэн решает отправиться на остров вслед за профессором, чтобы лично выяснить, что к чему. Причем вся соль рискованного мероприятия в том, что никто тол-

ком не знает, что это за сокровище такое Mother Lode и что конкретно оно дает своему обладателю. Но все почему-то верят в то, что ML исполнит их самые сокровенные желания... Погоня за счастьем - занятие увлекательное, потому принять участие в процессе решили почти все наши старые знакомые. Помимо Мегу Мэна с Ролл за Mother Lode гоняется бандитская семейка Бонн (Bonne) много-мно-



**Большой, могучий, летающий, злой БОСС. Но несмотря на это он все же проигрывает бой.**

**На этот раз нашему чудо-роботу придется разгадать загадку "Запретного острова"!**

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Веселая, серьезная, ролевая и боевик одновременно - все это MML2, одна из лучших action/RPG для PS one. Приятно, что MML2 не обманула наших ожиданий.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

# 7.2

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Продолжение трехмерных приключений синего андроида обязательно понравится как поклонникам сериала, так и просто любителям жанра. Яркие цвета, неплохая графика и веселый игровой процесс.

го забавных Сервботов (Servbots) и обезьяна Дата (Data). Впрочем, последние участия в процессе не принимают, а ведают сохранением игры и попутно восстанавливают здоровье героям. К слову, появление Даты - недобрый знак. Обычно примат возникает перед встречей с боссом или другим важным событием, так что пользуйтесь представившейся возможностью и непременно сохраняйтесь. Тем более что нахрапом вторую Legends не возьмешь. Игровой мир MML2 не ограничен более одним-единственным







городом. Это целый континент с полями, лесами, островами и городами. И чтобы объехать весь мир, игроку потребуется почти пятнадцать часов. Именно столько по приблизительным оценкам Сарсом займет полное прохождение игры. А чтобы путешествие было более комфортным, разработчики решили выделить Мега Мэну собственный летающий дредноут. Сам по себе являющийся небольшой игровой локацией. Так что готовьтесь к походной жизни. Игровой процесс MML2 не слишком отличается от первой части: города, темни-

магазинах, либо разыскивая их по закоулкам игрового мира. Причем помощь Ролл здесь воистину неоценима. Ролли в состоянии сделать что угодно из чего угодно - были бы запчасти. Таким образом, уже в самом начале игры можно запустить прекрасную ракетную установку. И она вам, поверьте, пригодится. Рядовые враги вряд ли вызовут затруднения, а вот чтобы поставить на место босса, придется постараться. И кое-где даже подумать головой. Прячутся злодеи обычно в запутанных (впрочем, не так уж сильно) лабиринтах, либо не прячутся вовсе. И в данном случае тактика меняется с поисков кого-либо/чего-либо на тотальное уничтожение враждебной флоры и фауны.

Хорошим подспорьем в бою стало управление. Особенно удачна раскладка, где аналоговые штурвалы управляют движением героя и камерой, а за прыжки и атаку отвечают шифты, что, по-моему, очень удобно. Кстати, управляется камера вручную, так что здесь все в ваших руках. А вот графически игра изменилась совсем чуть-чуть и осталась верна традициям. Никаких силиконовых заставок, полное 3D и яркий мультиязычный мир. Пленяет не столько техническим совершенством, сколь обилием дета-

**Аналоговые штурвалы управляют движением героя и камерой, за прыжки и атаку отвечают шифты.**



цы, монстры, боссы. В населенных пунктах герои могут потратить честно заработанные деньги в многочисленных магазинчиках, торгующих всем чем угодно - от брони и оружия до предметов обихода. Кстати, в отличие от двухмерных прабабок в MML Мега Мэн не получает после победы на боссами новых оружия и способностей. Все апгрейды приходится делать, покупая соответствующие запчасти в



лей и вниманием к мелочам. Хлопья снега, искажающая вид волна горячего воздуха, блик от солнца на камере, живая мимика на лицах героев и превосходный звук. Приятно, что Сарсом не стала экономить на актерах и композиторе. Но еще более приятно, что MML2 наконец добралась до Европы. И это добрая весть для всех нас.

П.Галкинсон

## ЗАВЕДИ СЕБЕ РОБОТА



**новая цена**  
\$249.99



Система Robotics Invention System 1.5 программируемая с компьютера

\$249.99



Robotics Discovery Set

\$79.99



Дополнительный набор

\$90.00



Ultimate Accessory Set

\$90.00



Дополнительный набор

\$129.99



Droid Developer Kit

\$90.00



Дополнительный набор

\$199.99



Dark Side Developer Kit

\$179.99



Vision Command

**Заказы по интернету - круглосуточно**  
**e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)**



(095) 798-8627, (095) 928-0360, 928-6089, (812) 276-4679





# Star Wars: Demolition

**Жанр:** action  
**Издатель/Разработчик:**  
 LucasArts/Luxoflux  
**Количество игроков:** 1-2  
**Альтернатива:** Twisted Metal,  
 Vigilante 8



Впрочем, это еще совсем не значит, что фэны потихоньку слабеющей, простите, «космической саги» без каких-либо опасений могут лететь в ближайший магазин и запастись очередным диском для своей приставки. Star Wars: Demolition – твердый середняк, который вряд ли способен кого-то увлечь надолго. Совершенно проходная игрушка, при этом, что удивительно, достаточно крепенькая и не вызывающая у организма отторгающих реакций. А это какой-никакой, а результат.

## Show Must Go On

Лично меня всегда смущало, что LucasArts пытается втиснуть красивую вывеску Star Wars даже туда, где ее

Не секрет, что LucasArts в своем стремлении выпускать как можно больше игр по Star Wars уже не останавливается ни перед чем. На данный момент продукты по этой лицензии охватывают такое количество жанров, что порой становится страшно. При этом качество большей части лукасартовского добра настолько низко, что несчастным игровым журналистам стоит огромных усилий сдерживать слезы. К счастью, Star Wars: Demolition – один из тех проектов, над которым рыдать не хочется.



*Настоящим наемникам не страшны даже танки Торговой гильдии.*



*Отчаянный бой на поверхности второй "Звезды смерти".*

**Twisted Metal во вселенной Star Wars, если разобраться, выглядит достаточно комично.**



присутствие не будет вызывать ничего, кроме недоумения или же, те паче, смеха. Я вот до сих пор не могу понять, почему науке до сих пор неизвестны футбольные «симуляторы» по «Звездным Войнам». Ну а в том, что в скором времени нас осчастливят соответствующей переработкой незабвенного Deer Hunter, даже сомневаться не приходится.

Twisted Metal во вселенной Star Wars, если разобраться, выглядит достаточно комично. Особенно в том виде, в котором его мы имеем сомнительное удовольствие наблюдать в Star Wars: Demolition. Надо признать, что подопечные дядюшки Джорджа – при-







знанные мастера с умным видом лепить чушь и искусственно вживлять ее в и без того пеструю громаду сюжетной линии. Мирок SW уже скрипит от натуги, но терпит над собой бесконечные издевательства. Даже если вдруг кому-то понадобится пристроить в теплое местечко остроуших и



длинноносых эльфов, в компании с разноцветными драконами, то сюжет расступится, а звездные войны продолжатся. Шоу маст гоу он, короче. В данном конкретном случае мы имеем весьма своеобразную картину. Star Wars: Demolition уверяет нас, что неугомонный Джабба (являющийся, что теперь очевидно, центром галактики)

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Вполне удобоваримый клон Twisted Metal с антуражем из Star Wars. Последнее иногда коробит, но в общем и целом Star Wars: Demolition — далеко не самый худший образец жанра.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

**6.5**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

SW: Demolition — вторая приличная игра на базе лугасовской вселенной, выпущенная для PS one в последнее время. Возможно, жанр был выбран не совсем удачно, но графически игра выглядит очень неплохо.



**С угрожающе выглядящим AT-ST расправиться ничуть не сложнее, чем с любым другим противником из этой марзматиической игры.**

получил от имперских властей неслабый удар по почкам, выразившийся в наложении запрета на пресловутый podracing. Ловко сориентировавшись, он взялся за организацию нового типа соревнований. Описывается оно двумя словами: Twisted Metal. Но времените со смехом, полет фантазии разработчиков на этом не заканчивается. В списке доступных пользователей арен мы без труда встречаем Дагобу. Это вызывает недоумение, но с этим можно смириться. Но когда нам предлагают покататься по недостроенной второй Death Star, мне начинает казаться, что надо мной попросту издеваются. Понятно, что на такие детали большинство игроков закрывает глаза (и правильно делает), но атмосфера шутовского балагана даже в этом случае никуда не исчезает. Особенно если у тебя перед носом гладиатор верхом на Рэнкоре пытается догнать AT-ST, параллельно отбиваясь от танка и уворачиваясь от TIE-Fighter'ов, норовящих на полном ходу осуществить любовое столкновение.

### Нажми на кнопку

Впрочем, перейдем от клоунады к вещам несколько более насущным. Разработкой Star Wars: Demolition занимались деятели из Lurhof, в свое время облагодетельствовавшие PlayStation двумя частями Vigilante 8. Новый продукт, как нетрудно дога-

даться, выполнен все на том же движке и представляет собой банальную перепевку старого хита. С той только разницей, что оригинал был явно поинтереснее нынешнего звезднойойнистого проекта. Хотя, безусловно, с технической точки зрения Star Wars: Demolition находится на хорошем уровне и, естественно, вполне сопоставим с Vigilante 8: Second Offense. Шероховатости в гра-

**«Пит-стопы» в SW: Demolition служат для восстановления щитов, то есть выполняют функцию аптек.**

фическом оформлении, безусловно, присутствуют, но без этого никуда. Главное, видно, что Lurhof, в отличие от некоторых несознательных товарищей, получив задание клепать игру по лицензии, не наплевала на все и не поспешила выполнить заказ спустя рукава, а действительно поработала. Вообще несмотря на всю схожесть Star Wars: Demolition с предыдущими проектами, тут имеется и ряд нюансов, подвергнутых изменениям. Ну не менять же локации и объекты и на этом останавливаться! Я, правда, не сказал бы, что получившийся на выходе игровой процесс очень уж хорош, но и ничего совсем уж отвратного в нем тоже нет. Перед нами чистой воды Twisted Metal, но с несколько другой системой вооружения



**Split-screen — традиционное решение для режима двух игроков.**

и дополнительной фишкой в виде неких «пит-стопов». Пальба по оппонентам интересна тем, что у нас имеется два типа оружия, мощность которых можно накапливать, зажимая специально для этого предназначенные кнопки. При наличии серьезной подзарядки, можно вы-



дать такой шквал огня, что противнику не поздоровится. Другое дело, что в итоге практически вся тактика игры базируется на такого рода стрельбе. Я бы не рискнул назвать это положительным моментом, тем более, что подобные вещи, спустя непродолжительное время, начинают очень сильно приедаться, и, как результат, интерес к продукту теряется безвозвратно. Ну а «пит-стопы» в Star Wars: Demolition служат для восстановления щитов, то есть выполняют функцию

аптек, присутствие которых на поле боя, соответственно, не наблюдается. Точки для ремонта, что интересно, можно уничтожить. А вообще подобное нововведение я бы назвал несколько спорным и нуждающимся в доработке. Стоит, понимаешь, сарай на отшибе, а в него устремляется сразу несколько боевых аппаратов. Набьются туда, и давай друг друга в упор расстреливать. Короче, ценность Star Wars: Demolition мне представляется достаточно сомнительной, но часть игровой общности, безусловно, заинтересует данным проектом, ничего не потеряв от знакомства с ним, но и ничего не приобретая.

**Александр Щербаков**



Почему Покемон так популярен в мире? Воля случая. Nintendo со своей идеей оказалась в нужном месте и в нужное время. На Game Boy, на ТВ, на N64. Bandai же достались тамагочи, Digimon и слава создателей Пикачу для PlayStation. Что лучше? Как посмотреть. Digimon ТВ-шоу сильнее. С другой стороны, Покемон известнее, и его показывали в России.

# Digimon World

**Жанр:** RPG/драки  
**Издатель/Разработчик:** Bandai/Bandai  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Monster Rancher



Digimon - игра... Я в затруднении. Лично мне не нравятся обе. Не судите строго. Просто это не мой кусок пирога. Может быть, ваш?

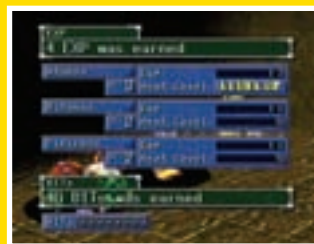
## Digital Monsters

Что такое Digimon? Сложный вопрос. Для японцев - популярный мультфильм. Для англичан - аббревиатура от слов digital - «цифровой» и monster - «чудовище». Для россиян - странная игра на PlayStation. Если же

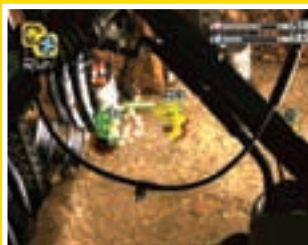
подойти в более широком контексте, Digimon - это цифровой мир, где существует разумная информация, или диджимоны. Информация, как и в реальной жизни, полезная (soft) и вредная (virus). Есть диджимоны хорошие и плохие. И есть особые японские дети - digidestined, владеющие digivice'ами и дружащие с цифровыми созданиями. Вместе они хранят мир людей и мир диджимонов от всевозможных нападений. Твой монстр уже ждет, стать избранным. Пришло время перевернуть титульную страницу твоего приключения...

...и увидеть за ней Покемон от Bandai.

В миг, когда вы получите своего первого монстра, вы сделаете первый шаг на пути в никуда. Ловля диджимонов, прокачка, прокачка, прокачка и изредка снова ловля... Да, жизнь что у избранных, что у покемон-мастеров не отличается разнообразием. Хотя Bandai догадывалась об этом и честно пыталась разнообразить будни игрока. Начнем с того, что в игре есть нормальный, здравый сюжет. Детский, незатейливый до боли, но есть. По мере развития, как и в любой приличной RPG, обрастающий друзьями и недругами, ширящийся веточками дополнительных квестов, пополняющийся новыми диджимонами. В отличие от конкурирующих Рэйчу, не ограничивающихся только зверьем. В DW есть диджимоны волшебники, приви-

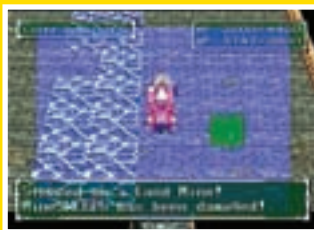


**Битва закончена, и начинается раздача слонов в виде начисления Exp. points и "Level Up'ов".**



Начнем с того, что в игре есть нормальный, здравый сюжет. Детский, незатейливый до боли, но есть.





дения, растения и почти люди. И все они встретятся вам в процессе. Правда, "...catch them all!" в DW не получится. В отличие от Nintendo, Bandai основной акцент сделала на воспитании диджимонов, а уже потом на драках и совсем после на добыче новых монстров. Потому игрок должен постоянно заботиться о своем питомце: лечить, тренировать, укладывать спать. ^\_^ Также важно постоянное общение. Хвала или отчитывая питомца, вы формируете его характер. В общем, DW - веселая штука...

## Что такое плохо... или тяжкое наследие тамагочи

...изрядно попорченная классическими болезнями жанра. Хотя Bandai и старалась, но ей не удалось превратить DW ни в толковый файтинг, ни сделать из него продвинутый вариант тамагочи. Получился весьма своеобразный гибрид. С одной стороны, не совсем интересный владельцам тамагочи. Ведь в чем смысл виртуальных животных? В круглосуточной заботе о любимце. И что, прикажете повсюду таскать за собой PlayStation? Как файтинг DW также котируется слабо. Драки, составляющие добрую треть игры, не спорю, зрелищны. Однако полная пассивность игрока во время боя убивает. Возможности тренера ограничены тремя действиями: подобрать сражающемуся монстру полезный предмет, привести в сознание или подлечить питомца, если он ра-



Очевидно, не во всех локациях вы сможете присутствовать лично.

Bandai не поленилась и превратила тренировку диджимонов в увлекательные мини-игры.



Не менее важный элемент любой ролевой игры — хорошо отрисованная карта мира.



Как прекрасен этот мир? Ну даже и не знаю, что сказать

Графика в DW странная. Смесь общитываемого в реальном времени 3D и пререндеренного 2D, населенная сплошь трехмерными героями. Яркие жизнеутверждающие анилиновые краски и чудные, местами "мультишные" текстуры. Своеобразный (местами приятный, местами безликий) дизайн монстров и чудовищного качества анимация. В двух словах, ни хорошо, ни плохо. Средне, в общем. И звук такой же. Совершенно не напоминающая музыка. Шумовое оформление, также совершенно стандартное (эмуляция

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

То, что хорошо для Game Boy в метро, не всегда уместно на "большом экране". Если вы не фэн Digimon'a, купите лучше тамагочи - так будет дешевле.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	5
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7



### СЛОВО РЕДАКТОРА

Первая часть Диджимона удалась Bandai намного лучше сиквела, который уже появился на прилавках в штатах. Тем не менее и ее нельзя назвать игрой для всех. Если Томагочи для вас не пустой звук, то к DW стоит присмотреться.



Поскольку Digimon — это еще и RPG, то поход в магазин за запчастями вполне уместен.

от этого не застрахована ни одна подобная игра. Я доволен, что меню удобны, управление приличное и с возможностью настройки. Но моментов, которые меня не слишком радуют, к сожалению, больше. Да, в DW есть, как я говорил выше, сюжет. Но почему такой однообразный? Разве сложно было придумать что-нибудь поинтереснее, нежели постоянное избивание "плохих" и спасение "хороших"? Разве сложно было дать игроку больше свободы в бою и чуть уменьшить груз повседневных воспитательных забот? Я разочарован.



Кому сказать спасибо, что в игре нет случайных битв?

Famicom посредством PlayStation) и... И на удивление хорошая озвучка монстров. Впрочем, через некоторое время безбожно приедающаяся.

Однако убивают игру даже не упомянутые грехи, а ее потрясающая нудность. DW от начала и до конца - сплошной детский сад, для поклонников Диджимона и трудов Макаренки. Процесс нудный и гнетущий. Вы скажете: «Эй, в Покемоне почти все то же самое, и это круто!». Вот именно - "почти". Смешение жанров всегда спорно, и если бы Bandai определилась и оставила DW либо только файтингом, либо только тамагочи, всем было бы лучше. И еще: Game Boy - приставка карманная, а это уже совсем другая история.

Digital Happosai  
<happosai@mail.ru>



## Destruction Derby Raw

**Reverse Joker Command**  
D00AA5C0 ????

**Бесконечное здоровье**

D0029C28 0001

80029C26 2400

**Всегда стартовать на последнем круге (Assault Battle Mode)**

D00BF120 FFFF

C20AA40C 0004

800BF120 0000

**Всегда стартовать на последнем круге (Wreckin' Racing Mode)**

D00BEB1C FFFF

C20AA40C 0004

800BEB1C 0000

**Максимальное количество очков (Assault Battle Mode)**

800BF07C 270F

**Максимальное количество очков (All Other Modes)**

800BEA78 270F

**Бесконечное время для передачи бомбы (Pass Da Bomb Battle Mode)**

800BFDCC 00FF

## Коды для Smash 4 \$ Mode

**Бесконечные деньги (Garage)**

80066AFC FFFF

**Максимальное количество денег (Garage)**

80066AFC FFFF

80066AFE 7FFF

**Купить любую машину (Garage)**

D00344A8 0076

800344AA 2400

**Покупка автомобилей без траты денег (Garage)**

D003448C 007C

8003448E 2400

**Открыть Colorado (Garage)**

D003448C 007C

80066C48 0001

**Открыть Ricochet (Garage)**

D003448C 007C

80066C6C 0003

**Открыть Raw Van (Garage)**

D003448C 007C

80066C90 0004

**Открыть Cheetah (Garage)**

D003448C 007C

80066CB4 0005

**Открыть Bullhead (Garage)**

D003448C 007C

80066CD8 000B

**Открыть Raven (Garage)**

D003448C 007C

80066CFC 0007

**Открыть Razorback (Garage)**

D003448C 007C

80066D20 0004

**Открыть Bullhead 2 (Garage)**

D003448C 007C

80066D44 004B

**Открыть Supernova (Garage)**

D003448C 007C

80066D68 0009

**Открыть Stinger (Garage)**

D003448C 007C

80066D8C 0000

**Открыть Raw Van 2 (Garage)**

D003448C 007C

80066DB0 004C

**Открыть Cheetah 2 (Garage)**

D003448C 007C

80066DD4 0045

**Открыть Lightning (Garage)**

D003448C 007C

80066DF8 0006

**Открыть Thunderhawk (Garage)**

D003448C 007C

80066E1C 0002

**Открыть Scorpion (Garage)**

D003448C 007C

80066E40 0008

**Открыть Rockstar (Garage)**

D003448C 007C

80066E64 000F

**Открыть Taxi Cab (Garage)**

D003448C 007C

80066E88 0011

**Открыть Grizzler (Garage)**

D003448C 007C

80066EAC 000E

**Открыть Ricochet 2 (Garage)**

D003448C 007C

80066ED0 0043

**Открыть Colorado 2 (Garage)**

D003448C 007C

80066EF4 0041

**Открыть Stinger 2 (Garage)**

D003448C 007C

80066F18 0040

**Открыть Rockstar 2 (Garage)**

D003448C 007C

80066F3C 004F

**Открыть Taxi Cab 2 (Garage)**

D003448C 007C

80066F60 0051

**Открыть Grizzler 2 (Garage)**

D003448C 007C

80066F84 004E

**Открыть Razorback 2 (Garage)**

D003448C 007C

80066FA8 0044

**Открыть Raven 2 (Garage)**

D003448C 007C

80066FCC 0047

**Открыть Monsterwheel (Garage)**

D003448C 007C

80066FF0 000D

**Открыть Bullet (Garage)**

D003448C 007C

80067014 000A

**Открыть Police (Garage)**

D003448C 007C

80067038 0010

**Открыть Supernova 2 (Garage)**

D003448C 007C

8006705C 0049

**Открыть Lightning 2 (Garage)**

D003448C 007C

80067080 0046

**Открыть Thunderhawk 2 (Garage)**

D003448C 007C

800670A4 0042

**Открыть Scorpion 2 (Garage)**

D003448C 007C

800670C8 0048

**Открыть Bullet 2 (Garage)**

D003448C 007C

800670EC 004A

**Открыть Police 2 (Garage)**

D003448C 007C

80067110 0050

**Открыть Monsterwheel 2 (Garage)**

D003448C 007C

80067134 004D

## Star Wars: Demolition

**Неуязвимость**

Выберите опцию

"Preferences", нажмите **L1** +

**RT**. Введите "RAISE\_THEM" на экране Jedi Mind Trick.

**Все персонажи**

Выберите опцию

"Preferences", нажмите **L1** +

**RT**. Введите "WATTO\_SHOP" на экране Jedi Mind Trick.

**Беглый огонь**

Выберите опцию

"Preferences", нажмите **L1** +

**RT**. Введите "FIRERATEUP" на экране Jedi Mind Trick.

**Нет врагов в Battle mode**

Выберите опцию

"Preferences", нажмите **L1** +

**RT**. Введите "NO\_BADDIES" на экране Jedi Mind Trick.

**Выбрать одинаковых персонажей в многопользовательском режиме**

Выберите опцию

"Preferences", нажмите **L1** +

**RT**. Введите "MULTI\_CARS" на экране Jedi Mind Trick.

**Случайные гонки и оппоненты**

Выберите опцию

"Preferences", нажмите **L1** +

**RT**. Введите "NO\_PEEKING" на экране Jedi Mind Trick.

**Слабая гравитация**

Выберите опцию

"Preferences", нажмите **L1** +

**RT**. Введите "LO\_GRAV\_ON" на экране Jedi Mind Trick.

**Сильная гравитация**

Выберите опцию

"Preferences", нажмите **L1** +

**RT**. Введите "BFM\_FEELIT" на экране Jedi Mind Trick.

**Fast mode**

Выберите опцию

"Preferences", нажмите **L1** +

**RT**. Введите "THROTTLEUP" на экране Jedi Mind Trick.

**Slow-motion mode**

Выберите опцию

"Preferences", нажмите **L1** +

**RT**. Введите "SLOW\_MO\_ON" на экране Jedi Mind Trick.

**Jar-Jar Binks mode**

Выберите опцию "Preferences",

нажмите **L1** + **RT**. Введите

"GUNGANHUNT" на экране Jedi Mind Trick. В результате все Imperial Probe Droids в Hunt-A-Droid mode превратятся в Jar-Jar Binks.

**Альтернативная конфигурация контроллера**

Выберите опцию

"Preferences", нажмите **L1** +

**RT**. Введите "EXTRABUTTS" на экране Jedi Mind Trick.

**Посмотреть победные ролики**

Выберите опцию



"Preferences", нажмите **[L]** + **[R]**. Введите "MOVIE\_SHOW" на экране Jedi Mind Trick.

### Посмотреть ролики поражения

Выберите опцию "Preferences", нажмите **[L]** + **[R]**. Введите "SAD\_MOVIES" на экране Jedi Mind Trick.

## Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix

### Коды для Dave Mirra

#### Открыть все уровни

300832F8 0015

#### Открыть все оборудование

300832F9 0005

#### Открыть все велосипеды

300832FA 0005

### Коды для Ryan Nyquist

#### Открыть все уровни

30083558 0015

#### Открыть все оборудование

30083559 0005

#### Открыть все велосипеды

3008355A 0005

### Коды для Troy McMurtry

#### Открыть все уровни

300837B8 0015

#### Открыть все оборудование

300837B9 0005

#### Открыть все велосипеды

300837BA 0005

### Коды для Mike Laird

#### Открыть все уровни

30083A18 0015

#### Открыть все оборудование

30083A19 0005

#### Открыть все велосипеды

30083A1A 0005

### Коды для Chad Kagy

#### Открыть все уровни

30083C78 0015

#### Открыть все оборудование

30083C79 0005

#### Открыть все велосипеды

30083C7A 0005

### Коды для Tim Mirra

#### Открыть все уровни

30083ED8 0015

#### Открыть все оборудование

30083ED9 0005

#### Открыть все велосипеды

30083EDA 0005

### Коды для Kenan Harkin

#### Открыть все уровни

30084138 0015

#### Открыть все оборудование

30084139 0005

#### Открыть все велосипеды

3008413A 0005

### Коды для Shaun Butler

#### Открыть все уровни

30084398 0015

#### Открыть все оборудование

30084399 0005

#### Открыть все велосипеды

3008439A 0005

### Коды для Leigh Ramsdell

#### Открыть все уровни

300845F8 0015

#### Открыть все оборудование

300845F9 0005

#### Открыть все велосипеды

300845FA 0005

### Коды для Joey Garcia

#### Открыть все уровни

30084858 0015

#### Открыть все оборудование

30084859 0005

#### Открыть все велосипеды

3008485A 0005

## Digimon World: Digital Card Battle

#### HP Fever без проблем

В начале игры выберите Armadillomon в качестве компаньона. Когда вы получите Digi-Egg of Knowledge

и у вас будет HP Boost +100 Digi-Part, выключите Digimon'a на 200 HP, и вы получите HP Fever (1110).

#### Сильнейшая карта

Сильнейшая карта - это Omegamon. На спине у Omegamon'a есть целых два больших орудия.

#### Наиболее мощная карта

Самая мощная карта в игре - Level Mega.

### WDL: WarJetz

Для получения соответствующей функции введите следующие слова в качестве кодов:

**Все коды** - "TWLVCHTS"

**Супер-коды** - "ZTJRWLDW"

**Неуязвимость** - "MRCHBB"

**Уменьшить повреждения** - "CHNKY"

**Супер-броня** - "FLYNGTNK"

**Все оружие** - "NFCH"

**Бесплатный боекомплект** - "SPW"

**Все самолеты** - "SHWRM"

**Быстрые самолеты** -

"STBLT"

**Дополнительные деньги** - "WRCHST"

**Двойные деньги** - "KCHNG"

**Отключить WDL Tax** -

"SWSSBNK"

**Бесконечный power-up** -

"GVTBCK"

**Бесплатный EMC** -

"SMKTRL"

**Bomb ball** - "BMBBLL"

**Оружие Bomb ball** -

"CDDHHLR"

**Bomb ball Opus** - "QPVS"

**Большие пушки** - "PNFL"

**Огромные пушки** -

"QDDMG"

**Быстрые выстрелы** -

"ZPPY"

**Двойной выстрел** -

"TWFRN"

**Вращающиеся выстрелы** -

"SPNNY"

**"Ядерка"** - "FTMN"

**Повелитель** - "CRNFX"

**Hover mode** - "SKTCHY".

**Mega convoy** - "NPRBLM"

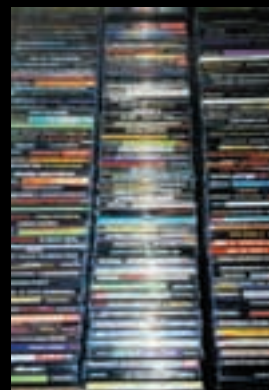
**Режим вампира** - "SLRP"

**Все видеоролики** - "DVD"

или "GRDTD"

**Режим призрака** - "SNKY"

**Режим Top Gun** - "TPGN"



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.



Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ

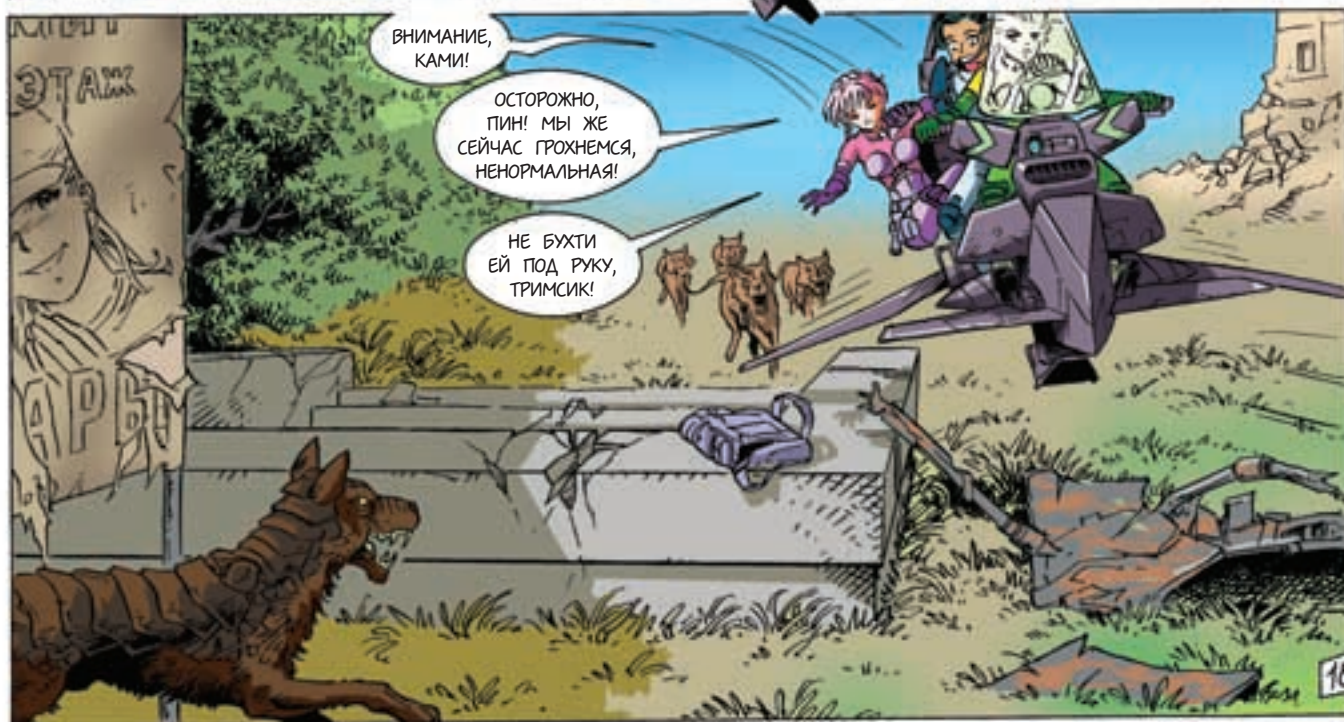
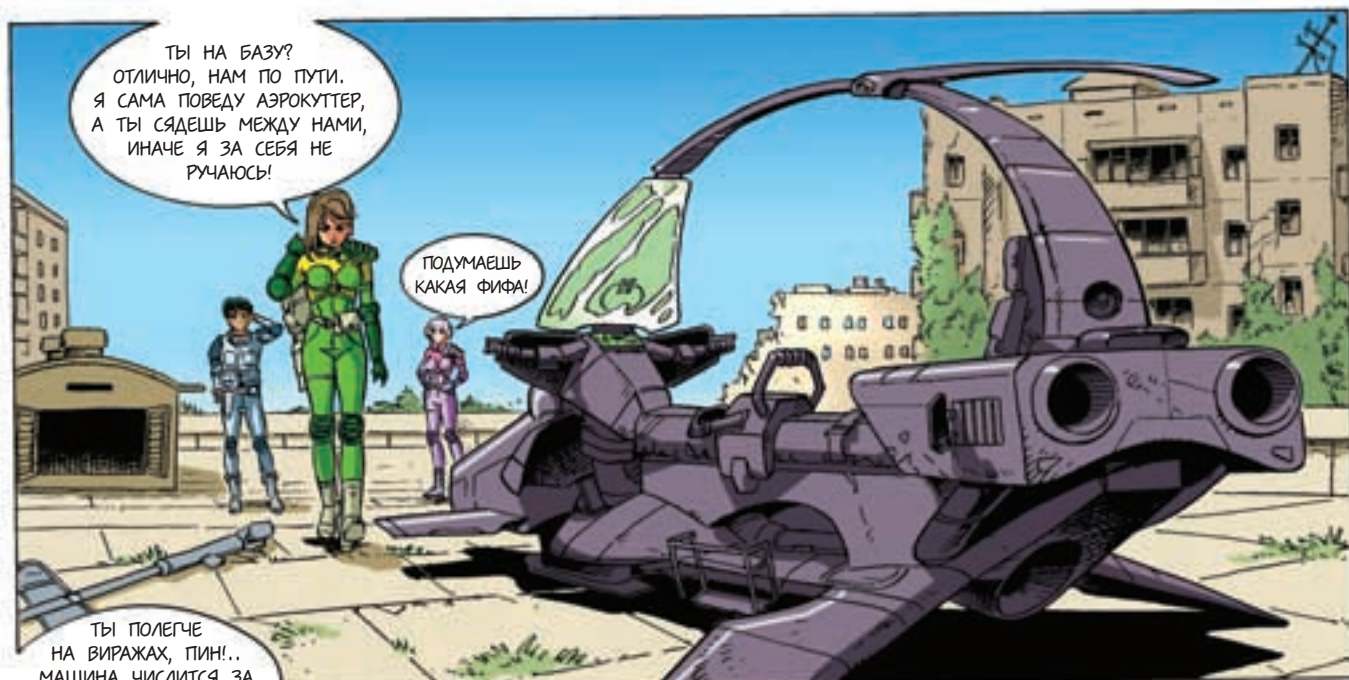


[www.elspa.ru](http://www.elspa.ru)

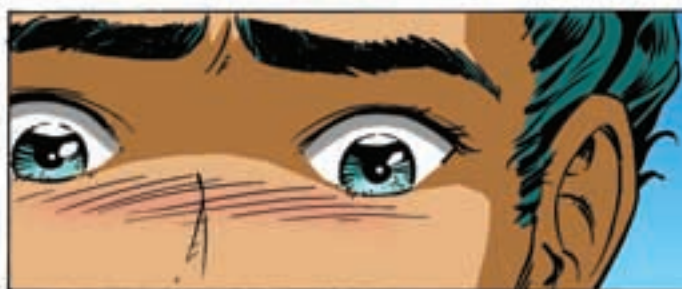




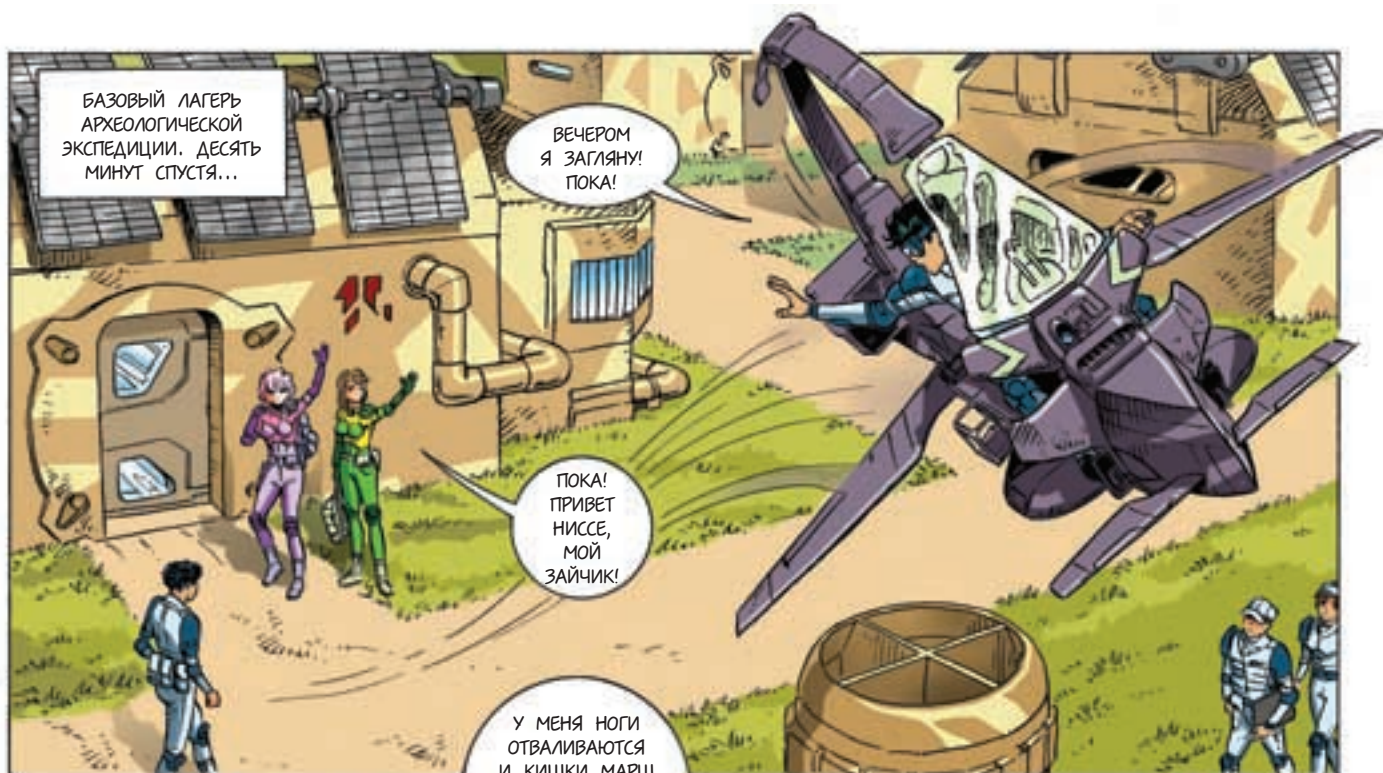
















# VALKYRIE PROFILE

Very Dark C.J.C.

Рассказ о любой RPG был бы неполным, если бы речь не зашла о боевой системе, применяющейся в этой игре. В *Valkyrie Profile* она очень запутанная, как и сама игра. Даже некоторые люди, прошедшие игру полностью, иногда до конца не понимают что здесь и как. Действительно, поломать голову есть над чем. Но чтобы голова сильно не болела от напряженного постижения всех тонкостей боев, постараемся рассказать о "Battle system" как можно подробнее.

**И**так, бои делятся строго на два периода (хода): вражеская атака и ваша атака. Во время своего периода каждому члену враждующих группировок (исключение составляют маги) предоставляется возможность произвести атаку (или любое другое действие).

Персонажи стоят рядами, которые в свою очередь делятся на **front** и **rear**.

**Front** — это те, кто стоят спереди. Они могут атаковать как физически, так и магически. На эти ряды лучше ставить специалистов контактного боя — мечников, копейщиков и т.д. Во второй ряд **front-линии** можно поставить лучника. Также не следует забывать, что тем, кто находится в первых рядах, будет доставаться намного больше. Поэтому надо следить, чтобы их уровень здоровья оставался достаточно высоким.

**Rear** — это задний ряд, так сказать, тыл. У играющего здесь может находиться только один персонаж, а у компьютера — хоть трое. Нанести урон персонажу, стоящему здесь, можно только магически или при помощи арбалета. В свою очередь этот персонаж также может использовать в атакующих целях только магию или стрелы. Так

что здесь следует располагать магов и лучников. У них обычно энергии мало. Зато хорошо развитый маг может наносить врагу такой урон, что мало не покажется никому.

Теперь о том, что меня поразило сразу и напало. В боевой системе игры напрочь отсутствует очередность атак членов вашего отряда. Они могут атаковать как раздельно, так и все разом!!! Или особенным образом комбинировать атаки! Вот это действительно значимо. Теперь все бои происходят невероятно быстро, превращаясь в заурядное мочиловое. Но как приятно смотреть, когда все ваши воины срываются с места, нападают на одного врага и отвешивают ему до двадцати хитов (**hit**). Вот теперь в **RPG** реально появились комбо серии, когда за одну атаку врага можно лишить практически всей энергии. Но на этом веселенькая сказочка не заканчивается, только об этом немного позднее. Сейчас же взгляните на то, как выглядит боевой экран. —

Вернемся к сказке. Как только герой начинает атаковать, то внизу экрана появляется линейка жизни врага, количество нанесенных ему ударов и шкала супер-удара, изменяющаяся от 0 до 100 процентов. Ее показания растут от каждого уда-

ра, который попал по врагу и падают, когда атака прекращается. Ваша цель достичь 100%. Это происходит, при выполнении правильно спланированной комбы ("правильность" выясняется из опыта). Например, первый воин подбрасывает врага в воздух (не зависимо от типа противника это может сделать маг при помощи **Fire Storm**), затем тяжелый меч помогает приземлиться, после этого, как правило, хватает атаки лишь одного воина. На слабых врагах почти всегда срывается и простейшая одновременная атака всех членов вашего отряда. И как только показатель достигнет сотни, у ваших героев появляется возможность провести суператаку, о чем вам незамедлительно сообщает. Суператаки являются максимально мощным видом нападения и наносят ошеломляющий урон противнику. Но нужно стараться, чтобы во время супер-атаки каждого из героев шкала вновь достигала сотни. В противном случае цепочка суперов прервется, поэтому первыми должны атаковать воины, наносящие максимальное количество хитов. Очередность нанесения супер-атак лучше всего заранее проверить в режиме **Practice**.

Еще одно важное отступление. Часть противников, особенно **Dragon Servant**, могут блокиро-



## БОЕВОЙ ЭКРАН



Четыре кнопки — четыре героя. Каждая из них соответствует своему персонажу, и, нажимая на одну, мы заставляем его атаковать.

Эти полоски показывают, сколько атак может провести герой за период. Их количество зависит от экипированного оружия.

Показывает имя выбранного врага и количество оставшейся у него жизненной энергии.

Показатель DME на каждого героя отдельно.

Шкала СТ (Charge Turn), которая заполняется красными точками после применения суператаки или магии. И пока они не исчезнут, герой не может совершать суператаку, а маг не сможет сделать даже ход.

вать ваши атаки, оставаясь при этом невредимыми. Пробыть такой блок можно только при помощи комбы. Наверное вы уже замечали, что во время проведения некоторых заблокированных атак на экране появляется надпись: "Combo Guard" \*\*Valkyrie165\*\*. Если в это время удар



нанесет второй ваш герой, то блок будет пробит ("Guard Crush"), а противник получит статус "Faint" \*\*Valkyrie188\*\*.



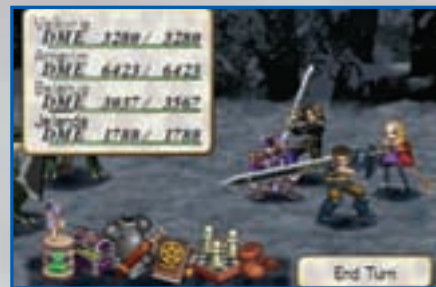
При ударе из соперников иногда что-нибудь падает. Существует три вида призов:

1 малиновый шарик (Purple Gem) — уменьшает показатель шкалы на единицу "СТ". Вероятность их появления особенно велика, если вы атакуете, лежащего на земле врага.

2 кристалл (Magic Crystal) — за каждый полученный кристалл по завершении боя доплачивают по 5% Exp. Points. Чтобы его получить, придется изловчиться и подбросить врага в воздух, а лишь затем нанести удар.

3 сундук — а что может быть в сундуке? Конечно, сокровища. А какие, это уже решать игре. Может и меч быть или эликсир.

Если во время вашего хода нажать SELECT, то появится меню со следующими пунктами:



Завершение хода (END TURN) — завершение или пропуск вашего хода.

Вещи (USE ITEM) — применение вещей, которые вы захватили с собой. Но сначала необходимо указать героя, который будет ими пользоваться.

Экипировка (EQUIP) — возможность сменить оружие или другие части амуниции прямо в бою. Очень пригодится, когда необходимо поменять сломавшийся меч.

Магия (MAGIC) — этот пункт позволяет использовать магию. Но пригодится он только для героев, обладающих магическими способностями.

Переупорядочивка (REORDER) — можно менять местами героев, переводя их с передней линии атаки на вторую и наоборот.

Отступление (FLEE) — поднятие белого флага, что оставляет вас без призов и EXP.

Как и положено, любые персонажи игры во время боев подвержены изменению своего статуса. Но применение Nectar Potion поможет вам в течении двух ходов избежать таких проблем. Banish, Savory Prime и Banish помогут вам справиться с уже полученными «статусами».

Отравление (Poison) — каждый раунд будет медленно отниматься DME.

Заморозка (Frozen) — персонаж будет представлять собой кусок льда до тех пор, пока его кто-нибудь не ударит.

Обморок (Faint) — легкая контузия персонажа. Продлится один раунд или до очередного удара.

Паралич (Paralysis) — персонаж теряет способность двигаться.

Окаменение (Stone) — персонаж также не может двигаться.

Молчание (Silence) — нет возможности воспользоваться магией.

Проклятие (Curse) — не удастся применить суперруда и поменять амуницию.

В этой игре имеет хождение несколько видов призовых очков. Некоторые после получения используются автоматически, а некоторые можно распределять вручную. И вот о том, как их все получить и как использовать, я вам сейчас расскажу.

Experients points — самые что ни на есть главные и знакомые любому любителю RPG. Получаются как приз за победу над врагами и распределяются автоматически. Влияют они на увеличение уровня развития героев.

Event Experience — при выполнении определенных действий по ходу игры вам будут давать вот эти самые очки. Сокращенно они называются Event Exp. Это тоже очки опыта, но их уже можно отдавать любому персонажу по вашему выбору. Сей процесс осуществляется по адресу: Main menu > Party > Exp. Obr. Именно здесь и можно будет их использовать. Достаточно полезная штука.

MP Materialize Points — как понятно из названия, эти очки позволяют создавать или, если быть более точным, материализовывать предметы. Получаются они только двумя способами. Первый — когда в перерыве между главами Фрея (Freya) ругает или хвалит вас. Второй — путем обмена на них вещей. Это делается в меню: Main menu > Use item > Convert MP. Как это работает, можно прочитать в описании главного меню. А вот чтобы их, скажем так, применить по назначению, необходимо находиться или на глобальной карте, или на save point. Тогда в главном меню заходите в пункт Divine Item и приобретайте любые предметы.

CP (Capacity points) — это самые важные очки в игре. Отвечают они за разучивание персонажем различных умений, и только с их помощью вы можете вручную повлиять на Hero Value level ваших подопечных. Герой, попадая в ваш отряд, уже имеет некоторое количество CP и готов к обучению. В дальнейшем они будут начисляться только при достижении им нового уровня развития. Но вот чтобы их хватало на все, нужно экипировать героя Emerald Necklace. Эта нехитрое ожерелье увеличивает количество CP на 100 при каждом очередном начислении. Особенно удобно его применять при распределении Event Experience.

В игре есть большое главное меню, что уже стало привычно для RPG. Но в Valkyrie Profile оно до того запутанное, что требуется изрядное ко-





личество времени для ознакомления с ним. Для экономии времени играющего приводим полную раскладку таблицы с пояснениями.

**Skill** — раз этот пункт стоит первым, то с него и начнем. **Skills** — это умения, которые персонажи могут разучивать и впоследствии применять по хо-

Skills	Rank	Adjust	Total	Needed CP	Level
Brave	1	(+0)	+10	1	
Defish	1	(+0)	+10	1	
Handle	1	(+0)	+10	1	
ConcHeaded	1	(+0)	+10	1	
Reckless	1	(+0)	+10	1	
Resist	1	(+0)	+10	1	

ду игры без вашего непосредственного участия. Первоочередность обучения тому или иному навыку зависит от типа героя. Если он, например, мечник, то это должны быть **Survival** и **Fight**. Но все герои просто обязаны знать **First Aid** (эта способность не раз выручит вас во время боя) и **Counter**. Последняя способность позволит вашим героям контратаковать врага во время его хода, правда, при некоторой вашей помощи. Стоит только нажать на кнопку, когда над его головой загорится изображение меча.

**Learn** — здесь вам придется выбрать, что хотите выучить ваш персонаж.



**Set Up** — мало выучить различные способности, их надо еще установить для использования. Делается это именно здесь.

**Traits** — это слабые и сильные стороны, присущие каждому человеку, которые вам придется менять во время игры. Соответственно у Валькирии данный пункт отсутствует. **Traits** оказывают влияние только на **Hero Value Status**.

**Use Item** — все то, что вы находите или получаете за какие-либо подвиги, оседает именно здесь. Все предметы делятся на три основные группы: **Useable Items**, **Equipment**, **Artifacts**.



После идет список действий, которые можно совершить с предметами:

**Use** — банальное использование предмета.

**Transmute** — это уже интересней. Любой предмет можно немного изменить, и в итоге из него получится что-то совсем иное. Относительно похожая система была создана в мире **Final Fantasy VIII**. Кто играл, тот вспомнит. Вот небольшие примеры: бесполезные **Vegetable Seed** превращается в **Elixir**, а **Foxglove** — в бесценную **Union Plume**, позволяющую оживить персонажа.

**Convert MP** — это не те привычные **MP**, которые были в других **RPG-играх**. Здесь данная аббревиатура расшифровывается как **materialization points**. Так вот, если у вас завалялись ненужные вещи, то их можно переработать в **MP**. "Хорошо", — скажете вы. Но бесплатный сыр бывает сами знаете где. Несправедливость заключается в том, что большое количество **MP** будет вам доставаться только за достаточно редкие предметы, на которые всегда есть другие планы. Поэтому распространенные предметы лучше трансмутировать.

**Divine Item** — наличие подобной возможности в игре и совершенно свободное ее исполь-

Divine Item	Materialize point	1007
Item Name	Consume MP	Create MP
Arrow Seed	10	10
Union Seed	10	10
Two-handed Sword	100	10
Hand-Side	100	10
Star Piece	100	10

зование убило меня наповал. Вся фишка заключается в создании прямо из воздуха практически любых вещей. Хотя с воздухом я погорячился. Все будет упираться в количество **MP**.

**Party** — здесь вы сможете поработать над командным духом вашего отряда.



**Edit** — изменение состава вашей боевой группы и изменение боевого порядка.

**Exp. Obr** — в определенные моменты игры вы получаете уже упомянутые **"Event Exp."**. Еще они вам достаются абсолютно на халяву от Фрей (в перерывах между главами). Именно здесь они не спеша накапливаются и ждут своего часа. Отдавая определенное количество **"Event Exp."** персонажу, вы повышаете тем самым его уровень развития.

**Practice** — очень полезная штука. Хотя пригодится только в начале. Позволяет практически в любой момент игры устроить для себя и своей команды небольшую тренировку на произвольном враге. Именно здесь вы можете научиться правильно использовать комбы, выбивать магические кристаллы из врагов, а также определиться с выбором оружия. К сожалению, получить очки опыта или погибнуть здесь нельзя.

**Ability** — достаточно интересный пункт, от которого, несомненно, зависит ход вашей игры. Когда герой разучивает новый прием или экипирует другое оружие, у него может появиться и новый вид атаки. И чтобы применять ее в ходе боя, вам необходимо установить ее здесь.

**Equipment** — понятно, думаю, даже первокласснику. Все, что герой носит на себе или



держит в руках, меняется именно тут и нигде более. Для облегчения участи играющего, чтобы он долго не лазил по таблице, дабы порадовать персонажа наилучшей подборкой вещей, можно воспользоваться пунктом меню **"Best"**. Действует он достаточно разумно и неприятностей практически не доставляет. Но для более продуманной экипировки героя советуем производить подбор амуниции вручную. Помните, что от выбранного оружия зависит не только стиль атаки героя, но, иногда, и его супер-удар.

**Transfer** — доступ к этому пункту меню появляется только на глобальной карте. Как вы пока не знаете, Валькирию отправили в мир людей для доставки на небо душ великих воинов. Но сначала их надо развить. Как их развивать, я расскажу отдельно. И вот, когда очередной герой дойдет до требуемого состояния, вы можете отправить его к Одину (**Odin**).

**Status** — если рассказывать полностью об этом пункте, то потребуется вся страница. Вкратце можно сказать, что здесь вы можете получить практически всю информацию о своих героях и их характеристики. Очень интересно, а главное, подробно.

**Configure** — изменение параметров игры. На самом деле здесь и так все хорошо настроено.



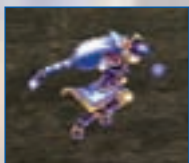


**Data** — сохранение игры, которое доступно только в определенных местах. Также возможно загрузить в любой момент игры ранее созданный **save**.

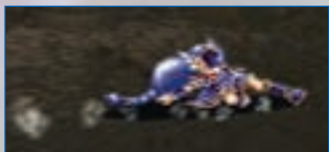
На протяжении всей игры, блуждая по подземельям, вам придется управлять Валькирией. Некоторым это напомнит двухмерные бродилки, где одной из важных особенностей игры были возможности персонажа и управление им. Так и наша подопечная имеет некоторый набор интересных возможностей, которые нельзя встретить у персонажей других, привычных нам ролевых игр.

Итак, всем, наверное, понятно, что Валькирия перемещается в пространстве при помощи крестовины управления.

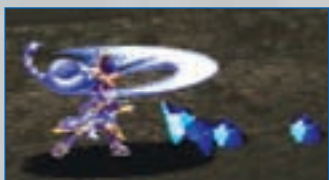
Еще она умеет прыгать кнопкой **○**. Пуск прыжок не такой высокий и дальний, но именно это действие вам придется выполнять чаще всего в игре. А вот если нажать стрелку **▼** и **○**, то получится подкат, позволяющий проникать в разные узкие места.



Нжатие на кнопку **×** приведет к тому, что Валькирия ударит мечом. Действие, необходимое для нападения на

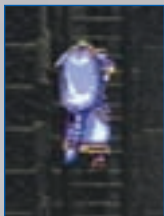


врагов с получением преимущества в атаке и для разрушения какого-либо препятствия.



Лазить по лестнице вниз и вверх также никто не запрещает. Более того, находясь на ней, можно использовать прыжок, что позволит добраться до иногда недоступных этажей.

Несколько раз за игру вам встретятся горизонтально натянутые канаты



или цепи. Они совсем не для украшения интерьера, а для того чтобы по ним можно было проползти дальше. Валькирия и с этим справит-

ся без особого труда, главное — зацепиться.

Иногда придется брать пустые сундуки или камни и переносить в другие места. Берутся они кнопкой **×**. Если опять нажать ее же, то Валькирия бросит предмет, а если использовать кнопку **○**, то аккуратно положит на землю.



Валькирия еще умеет перетягивать небольшие каменные глыбы. Для этого подойдите к камню и, зажав кнопку **×**, нажмите на крестовине управления направление, куда бы вам хотелось перетянуть глыбу.

Также среди разнообразных возможностей Валькирии попадает и возможность парализовать врагов путем заморозки. Для этого при обследовании очередного подземелья, когда на вашей дороге встал враг, достаточно нажать на кнопку **■**, и горемыка превратится в компактную глыбу льда. Опекаливает одно: длится это удовольствие не так уж и долго.

Но практика показала, что дело этим совсем не ограничивается. Если в качестве цели избрать стену, пол или потолок, то на нем образуется кристалл льда. Если в этот кристалл по-



пасть еще разок, то кристалл увеличится в размере. И теперь с ним можно творить следующие вещи:

- использовать как подставку под ноги, если необходимо допрыгнуть куда-нибудь.
- продлить площадку под ногами.
- если встать на большой кристалл или сбоку от него и воздействовать на него еще раз заморозкой, то кристалл совсем не станет больше. Валькирию просто отбросит на приличное расстояние.

Интернет-магазин с доставкой

**e-shop**

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

ПОЧУВСТВУЙ СИЛУ!!!

PlayStation2-US- \$439.99  
PlayStation2-PAL- \$399.99

(095) 798-8627 (095) 928-6089  
(095) 928-0360 (812) 276-4679

ИЗМЕНЕНИЯ  
ТЕЛЕФОН

\$79.99  (US) Extermination	\$79.99  (US) Onimusha Warriors	\$65.99  Warriors of Might and Magic	\$79.99  NBA Street
\$79.99  (US) Twisted Metal: Black	\$79.99  (US) Escape from Monkey Island	\$75.99  Star Wars: Super Combat Racing	\$79.99  (US) Red Faction
\$55.99  PSX-2 Memory Card BMG	\$49.99  Hard Carrying Case	\$49.99  (US) DVD Region X (поддерживает проигрыватели DVD фильмов всех зон)	\$34.99  (US) DVD Wireless Master Remote Control

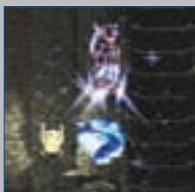
Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.  
Заказы по интернету - круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга 48 часов **MONEY BACK**, смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)



- можно просто разбить его мечом. От разбитого кристалла останется один большой и два маленьких куска льда. Их можно поднять и укладывать друг на друга и даже на кристаллы.

- при разбивании кристалла образуется облако пыли. Если прыгнуть на это облако, то Валькирия встанет на него и будет медленно опускаться вместе с ним. При помощи такого трюка можно добираться до многих призов.



Но будьте внимательны:

- когда вы прыгаете на кристалл, в нем появляются трещины. После двух прыжков кристалл, к сожалению, рассыплется.

- одновременно на экране может быть только четыре кристалла.

Одной из основных задач, решения которой от нас требуют по ходу игры, является нахождение героев, воспитание и отправка их в **Asgard**. Если с нахождением, вербовкой в отряд и отправкой все понятно, то вот их воспитание вызывает определенное количество вопросов. Вот их-то я и попытаюсь решить.

Перед каждой главой нам дают план, какого героя надо прислать, и определенные показатели, до которых необходимо его развить. Они известны, и скрывать их никто не пытается. Зато в достижении этих показателей все покрыто мраком неизвестности. Но на самом деле тайн здесь никаких нет, а существует два пути достижения цели.

Первый — утопический: бегать по подземельям и бить врагов. Очень долго и совершенно бесполезно. Все равно ничего существенного не добьетесь.

Второй — реалистический. Вот им-то и надо воспользоваться. Ведь что от нас требуется? Развитие **Hero Value level** до требуемого уровня и получение определенных навыков. Развиваться он должен, в общем-то, от достижения персонажем новых уровней развития, но, как уже было сказано, это долго и совершенно нас не устраивает. Поэтому можно пойти другим путем. Обратите внимание в главном меню на пункт **skill**. В нем можно войти в **"traits"**, что позволит изучать различного рода способности. Нас интересуют те, которые со знаком плюс, то есть повышающие **Hero Value level**. Вот и поднимите его до

Skill		Learn	Set Up	Transfer
Angin		Capacity		
Trait	Rank	Adjust	Total	Needed CP
Brave	2	(+5)	+10	2
Gallant	5	(+6)	+30	2
Noble	2	(+5)	+10	2
Courteous	5	(+6)	+30	2
Reckless	2	(+2)	+4	2
Realist	3	(+3)	+9	2

Level 3

Character's  
Hero Value is  
-70

требуемого. А если потом останутся **CP (Capacity)**, то можно развить и **Status Skill** в зависимости от задания, которое сошло с верха. А если не хватает **CP**, то восполнить их можно, добавив персонажу немного **Exp. Points** из **Exp. Obr**, чтобы он смог достичь следующего уровня (не забудьте перед этим экипировать **Emerald Necklance**) или выпить **Skill Potion**, которую в

свою очередь можно получить из **Ebony Powder**. И напоследок дам хороший совет. Развивайте **Hero level** на несколько пунктов от требуемого — так будет лучше.

Полезные советы, к которым лучше прислушаться:

1 Конечно, хорошо, что Валькирия может морозить врагов. Но увлекаться этим не стоит. Как и в любой RPG, с врагами желательно драться, причем чем чаще, тем лучше. Жить от этого становится только легче.

2 После каждого босса остаются очень ценные призы. Но вся неувязка заключается в том, что на эти артефакты имеет виды и верховное божество — Один (**Odin**). Оставить их себе, конечно, можно, но тогда на вас обидятся там, наверное, и вряд ли дадут хорошее окончание игры, к которому весь этот солишен и будет стремиться. Так что если не хотите ссориться с Одним и в итоге получить нормальную концовку игры, то хотя бы часть стоит отправлять в **Valhalla**.

3 Большинство сундуков хранит в себе помимо призов еще и ловушки. Например, стрелы и бомбы с часовым механизмом. Так что после того как вы откроете крышку сундука, желательно от него отпрыгнуть на безопасное расстояние и выждать некоторое время.

4 После того как новый герой вступил в отряд, посетите место его гибели. Как правило, там вы обнаружите некий ценный приз.

5 Как бы обидно не было, но многие виды оружия, которым пользуются герои, будет ломаться. Так что пользуйтесь им аккуратно и бережно, особенно редкими экземплярами.

6 Практически на каждой локации есть встроенная карта, которая показывает план тех мест подземелья, на которых вы уже побывали. Взглянуть на карту можно при нажатии кнопки **[2]**. К тому же карта трехмерная, то есть ее можно крутить, приближать и всячески менять точку обзора. Также, кроме вашего местоположения, на ней отражается выход с локации и **saverepoint**'ы.

7 Если вы не прочитали какой-либо диалог, то при нажатии **[2]** вы сможете прочитать несколько последних сообщений.

8 И самое главное, что только может быть. **Valkyrie Profile** — очень запутанная игра в плане сюжета и, как следствие, прохождения. Поэтому, когда вы решитесь пройти игру, возможны всякого рода расхождения с тем, что написано здесь, и с тем, что получается у вас. Все подобные места я постараюсь отразить.

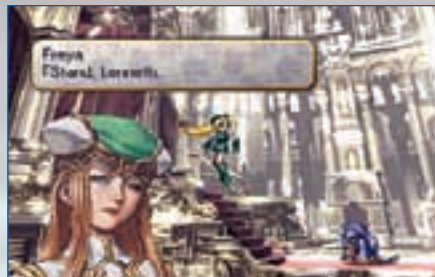
9 Данный солишен соответствует уровню сложности игры **"normal"**. Если вы выберете **"easy"** или **"hard"**, но будете пользоваться этим текстом, то могут выйти некоторые неувязочки.

Прохождение игры следует начать с просмотра пролога (**prologue**), доступ к которому появится сразу после загрузки игры. Из него узнаете историю Платины (**Platina**), узнаете как ей жилось в родной деревне и почему она покинула отчий дом. Также вы узнаете, как она оказалась на бебе.

Закончив просмотр, выбирайте **New game**, и вы увидите девушку Линнет (**Lenneeth**) держащую



путь в замок Одина. (Вы не находите, что она очень напоминает нашу недавнюю знакомую Платину?) Один повелит Линнет спуститься в человеческий мир и найти воинов, которые смогли бы возглавить армию ассов. После этого Фрея дарует ей доспехи, и мы понимаем, что перед нами



**Valkyrie**. А теперь начинается череда заставок и сюжетных повествований, в которых рассказывается история рыцаря Амгрима (**Amgrim**). Также вас познакомят с принцессой Джеландой (**Jelanda**), которая также составит часть нашей команды. Как только закончится повествование, Фрея укажет нам дорогу в **Artolian Mountain Ruins**, где нашей команде придется пройти первое боевое крещение.

## Глава 0

### Artolian Mountain Ruins

Обязательно сохраните игру возле входа в руины и проходите дальше. Не обращайте внимания на коридоры, которые отходят в сторону, а сразу пройдите направо и поднимитесь на второй этаж. Победив монстра, возьмите **Iron-Barred Key** и возвращайтесь на первый этаж. Найдите решетку, перекры-



вающую вам путь, подойдите к ней. Нажав **[X]**, вы откроете себе путь дальше. Спускайтесь в новый просторный зал и возьмите в нем **Vegetable Seed** и **Book of Everlasting Life**. Спуститесь в самый низ зала и пройдите вправо. Там разбейте мечом основание колонны, что принесет вам **500 Event Exp**. Вернитесь в большой зал и выходите в дверь в левой нижней части. Оказавшись в новом помещении, проследуйте в самую левую дверь, где при помощи кристаллов и стены доберетесь до **Angel Curio** (этот артефакт вам очень пригодится в **Cave of Oblivion**), **Savory**, **Quartz Gem** и **Nightshade**. Забрав эти артефакты, выходите из помещения, идите направо и форсируйте яму с шипами. Только





не забудьте забрать **Element Scepter**, который запрятан наверху (этот жезл может сломаться, зато он дает Джеланде более могущественную супер-атаку "Ifrit Caress"). Перебравшись на ту сторону, проходите в дверь и найдите **Fox Glove** и **Fire Lance**. Причем последним призом является книга заклятия, так что сразу дайте ее выучить Джеланде. Теперь вернитесь в большой зал и, поднимаясь наверх, ищите проход вправо. Через него вы также попадете в достаточно просторное помещение, где сможете найти два **Vegetable Seeds** и очень полезную штуку — **Treasure Search**. Добраться до нее достаточно сложно. Поэтому вам обязательно придется применить кристалл. Но как только завладеете этим вожаемым артефактом, то обязательно экипируйте им Валькирию. И теперь, когда



она будет находиться в комнате с сокровищами, вокруг нее будет кружиться синенький огонек. Спускайтесь на этаж ниже и найдите там **Lapis Lazuli**. Поднимитесь по лестнице наверх и проходите направо, где вы обнаружите savepoint. Сохраните игру, подлечите героев и ступайте далее — вас уже ждут.

**Босс: Dragon Servant x2 DME: 500**  
**Elder Vampire DME: 4800**

В этом сражении Фрея покинет нас, так что придется биться трое на трое. Хотя в последний момент Фрея отдаст Валькирии меч, который последняя сможет наносить несколько



ударов за один ход и великолепный супер. Именно этот способ атаки поможет справиться с **Dragon Servant**, на которых и придется обратить внимание в первую очередь. Пока происходит медленное, но верное уничтоже-

ние драконов, на атаки **Elder Vampire** обращать особого внимания не стоит, просто периодически лечитесь. А вот когда два дракона падут, сосредоточьте все атаки на вампире, что в конечном итоге приведет к его гибели.

В наследство от босса нам достанется два сундука с сокровищами. В них **Sealed Box** и **Jeweled Blade "Grimrist"**, которые придется отправить Одину. Этот поступок повысит ваш **Eval. Level** и прибавит **3100 Event Exp**.



Вернитесь к входу в руины, где уже заждались Фрея. Она познакомит вас со **Sprite** и скажет, что игра началась. Расспросив **Sprite** обо всем, что вас интересует, выходите на глобальную карту. Кстати,



если в последствии вы забыли каких героев вы должны доставить наверх, то это маленькое крылатое создание поможет вам, стоит только вернуться в **Artolian Mountain Ruins**.

## Глава 1

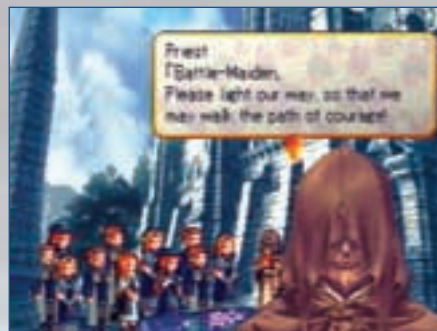
Первым делом просканируйте местность **Spiritual Concentration**, определив, куда вам



необходимо заходить в первой главе. Делается это нажатием кнопки **start**.

Отправляйтесь в Лессен (**Lassen**), где вы пополните свои ряды Беленисом (**Belenus**). Как только он вступит в ваш отряд, выходите на глобальную карту.

Теперь Валькирия должна устремиться в **Crell Monferaigne**, где попадет прямо на похороны. Да, земле предадут Ливелина (**Llewelyn**), и Валькирия

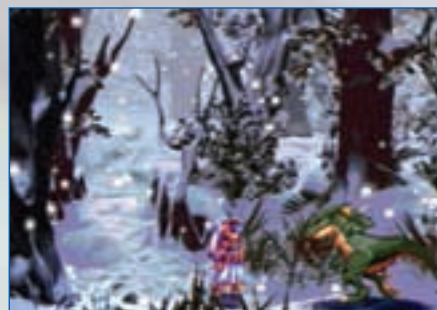


не упустит возможности заполучить его душу. После того как вы покинете город, вернитесь в него и получите **Goddess Pendant**, который запрятан в лесах. Кстати, Ливелина лучше прямо сейчас поставить в команду, так как в конце первой главы он будет лучшей кандидатурой на отправку в **Valhalla**.

Вернувшись на карту, найдите Лес Горя (**The Forest of Woe**), в котором нас ожидают очередные монстры.

### The Forest of Woe

Как только вы вошли в лес, слева возьмите **Eye of Heaven**. Используя этот предмет, вы сможете открыть карту всего уровня. Затем идите направо и найдите там **Ice Edge**. Пускай Джеланда сразу



же его выучит. Проходите в глубь леса и направляйтесь налево. Идите, пока вновь не придется пройти наверх. Там лежит **Lapis Lazuli**. Вернитесь вниз и продолжите путь налево и снова вверх. Где-то здесь, за деревьями, спрятан **Flare Crystal**. Если пройдете еще выше, то сможете взять два **Element Scepters**. Теперь возвращайтесь назад, в противоположную часть леса, где идите наверх (возьмите еще один **Flare Crystal**), сохраните игру и измените Джеланде атакующую магию на огненную. И вот теперь теперь можно смело идти навстречу судьбе.

**Босс : Insane Yeti x3 DME: 5200 у каждого**

Целых три снежных мартишки решили погибнуть от наших рук, мечей и заклинаний. Что ж, не станем их разочаровывать. Примените для начала один **Flare Crystal** (второй оставьте на потом). После основную ставку надо делать на получение возможности





главным в этой битве, так это сосредоточение атак только на одном враге, что в конце концов обеспечит вам быструю победу.

Оставив позади остывающие туши монстров, доберитесь до сундуков и распорядитесь **Extreme Guard** и **Phoenix Feather** по своему усмотрению. В любом случае вы получите **5000 Event Exp.** Но лучше подарите их Одину и выходите из леса.

Теперь самое время посетить нечто каменное, заброшенное и подземное. Например, **Solde Catacombs**.

## Solde Catacombs

Справа от двери, через которую вы сюда попали, имеется яма в полу. Не раздумывая прыгайте в нее, и по приземлении найдете **Attack Pow**. Выбравшись из этой камеры придется через дверь в левой стене. Как окажетесь по ту сторону двери, то практически сразу увидите сундук с **Short Bow**. Но вот чтобы попасть к нему, вам придется повозиться с кристаллами. Когда вы все-таки заполучите арбалет, то продолжайте путь направо и войдите в темный коридор. Помещение, в которое вы попали, освещает бледный свет пиктограммы, находящейся в левой части. Ударом меча разрушите статую демона, который стоял на ней, и притяните сюда каменный блок. За это вы получите **1000 Event Exp.** Покиньте эту комнату и продвигайтесь направо, где есть проход в еще одну комнату с демоном, которого также следует водрузить в круг магического света. Получив очередные **1000 Event Exp.**, выходите из комнаты и идите вниз. В этой комнате помимо очередного постаментов больше ничего интересного нет. Задвинув каменный блок на пиктограмму, идите дальше вправо. Там, пододвинув каменный блок, получив **1000 Event Exp** и вытащив из сундука **Fire Lance**, идите налево, затем спускайтесь вниз. Здесь лежат в сундуках **Broad Sword** и **Eye of Heaven**, проход вправо приведет вас в зал, где можно наконец-то сохранить игру и подобрать очередной **Element Scepter**. Находящийся чуть дальше проход приведет прямо на битву с боссами.

**Босс: Drow Shaman x2 DME: 1000 Ramapithicus DME: 4000**

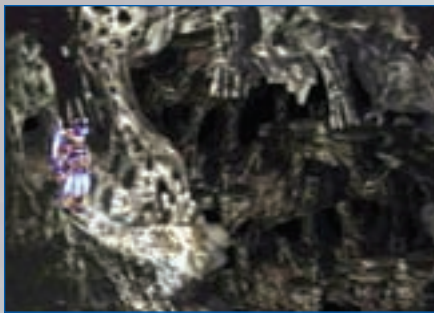
На данный момент эта тройка боссов может оказаться вам не по зубам, так как уровень развития ваших персонажей оставляет желать лучшего. Поэтому придется пойти на маленькую хитрость. Заключается она в применении **Flare Crystal**, который мы храним со времен заснеженного леса. Воздействия этого заклятия шаманы не перенесут сразу, оставив нам на растерзание несчастного **Ramapithicus'a**. Но и он не протянет более двух серий атак. Так что **victory**.

В двух сундуках найдите **Crown of Felmar** и **Emerald Necklace**. Первую можете отдать Одину, а вот второе обязательно ставьте себе. А дальше лежат вещи, которые послужат уже нашим земным



делам. Это **Secret of Damascus, Magic Pow** и **Frigid Damsel**. И по длинной лестнице, которая находится здесь же, выбирайтесь на поверхность.

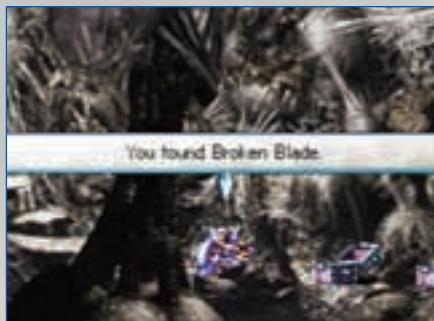
Теперь у нас на пути самое загадочное место первой главы — пещера Забвения (**Cave of Oblivion**). Но у вас еще остались лишние периоды, так что перед этим посетите две любые локации, на которых водятся монстры, и тем самым немного прокачайте героев. Так же стоит посетить Артолию, где, зайдя в дом Амгрима, вы получите легендарный



**Dragon Slayer**. Кроме этого меча в пещере Забвения вам очень пригодятся всякие оживляющие/лечащие средства. Теперь отправляйте Ливелина в **Valhalla** при помощи пункта transfer в меню и приготовьтесь к испытаниям.

## Cave of Oblivion

Как правильно проходить это место, так до конца и непонятно. Точнее, нет единой схемы. Просто в этой пещере все очень странно. Призы, которые в других подземельях спокойно лежат и ждут вашего появления, здесь то появляются, то бесследно исчезают. Эти странные явления каким-то непонятным образом завязаны со временем вашего пребывания в этом месте. Даже если вы будете проходить эту пещеру абсолютно идентично прошлому разу (во всяком случае вам так будет казаться), что-то все равно изменится, и сундуки поменяют свое положение или пропадут совсем. Поэтому перед тем как зайти сюда, обязательно сохраните игру и попытайтесь счастье. Но из опыта мы выяснили, что если быстро пробежать (морозы или перепрыгивая врагов) первый участок пещеры до нижнего уровня с сокровищами, то велика вероятность появления там четвертого сундука, вместо трех обычных. Правда, тогда исчезнет третий сундук из дальнего



конца пещеры наверху. Кстати, монстры в этой пещере хоть и сильны, зато принесут вам целую гору **Experience**, так что не стоит упускать эту возможность. Но заняться этим лучше после сбора сундуков, не забыв снабдить Валькирию **Angel Curio**. Пара советов по убийству монстров: против дракона (он наверху) используйте **Dragon Slayer**, а против ужасных черных шаров неплохо работают **Shadow** или **Thunder Gem/Crystal**. И как только добыча вас устроит, выходите на карту мира, после чего пещера Забвения пропадет.

Когда Валькирия покинет пещеру, закончится первая глава, и вас призовет Фрея.

## Глава 2

Во второй главе вам потребуется отправить к Одину героя-воина с **Hero Value 50** и развить у него следующие способности: **Tactics, Leadership** и **Identify**.

Как и обычно, в начале главы примените **Spiritual Concentration**, которая позволяет находить героев и локации, на которых необходимо побывать.

Отправляйтесь в Артолию, и к вам присоединится Лофер (**Lawfer**). Советую: сразу же ставьте его в команду, так как уже в этой главе его придется отправить на небо. Выйдя на глобальную карту, летите на юго-запад и посетите Хай Лан (**Hai Lan**). И теперь события могут развиваться по одному из следующих вариантов сценария.

**Первый:** К вам в команду попадет самурай Джин, погибший от рук пещерного Огра (**Ogre**).

**Второй:** Может случиться так, что вам повстречается русалка Юми (**Yumei**). Вам придется посмотреть наигрустнейшую историю ее жизни и смерти. И если она попадет к вам в команду, то оставьте ее в покое до лучших времен, вам пока



есть кем играть. Но не забудьте вновь посетить Хай Лан и подобрать на берегу моря **Fragment of Lapis Gem**.

**Третий:** Вы повстречаете прекрасную Нанами (**Nanami**), после вербовки которой в Хай Лан вы найдете **Dragonbane**.

У меня выпал первый вариант, то есть в команду попал самурай с двумя мечами. А остальные варианты будут открываться в следующих главах, точнее, в третьей и четвертой.

От Хай Лан пролетите немного на север, и попадете в пещеры Драконьего замка.

## Dragoncastle Caverns

Это место очень запутанное и к тому же наводненное ужасными монстрами. Но зато здесь и призов много, которые смогут пригодиться в дальнейшем.



Итак, от входа в пещеры идите налево и спуститесь по лестнице вниз. От нее пройдите налево и найдите **Eye of Heaven**. Вернитесь к лестнице, поднимитесь и идите налево. Пройдя два экрана, спускайтесь вниз. Найдите там боковой туннель, но в него пока не сворачивайте, а пройдя правее, заберите **Quartz Gem, Vegetable Seed, Long Sword**. Возвращайтесь к тому боковому туннелю и заходите в него. Оказавшись в новой пещере, пройдите нале-



во и возьмите из сундуков **Lapis Lazuli** и **Fire Storm spell**. Пройдя налево и поднявшись наверх, вы доберетесь до **Short Spear** и **Frigid Damsel spell**. Вернитесь назад, к тому боковому туннелю, и поднимитесь наверх. Там вас ждет savepoint, **Foxglove, Element Scepter, Nightshade** и **Lapis Lazuli**. Все, больше в этой части пещеры делать нечего, поэтому снова проходите через боковой туннель и идите налево. Спрыгнув вниз, возьмите **Savory**. Теперь осталось пройти вправо и сохранить игру. Спуститесь вниз по шахте, которая находится справа от **savepoint**, и, пройдя еще правее, вы увидите босса.

## Босс: Lesser Dragon DME: 9000

Честно говоря, мы попали. Причем попали конкретно. Несмотря на природную слабость босса к **Fire, Lightning, Holy** и **Poison**, убить его очень сложно, а если быть более точным, то невозможно. Но внимание: если вы послушались моего доброго совета и посетили Артолию еще в первой главе, то у вас должен быть **Dragon Slayer**. С этим мечом нам не страшен ни один дракон! Одним ударом Амgrim будет снимать у несчастного босса приблизительно **10000 DME**!! Так что бой можно выиграть всего одним ударом. Но отсюда следует правило: так как меч очень полезный, но он ломается, его надо беречь. Он нам еще пригодится.

Как всегда, после босса останется бараклишко. В двух сундуках будет лежать **Spear "Dark Angel"** и **Scarlet Lotus Sword**. Распорядитесь ими по вашему усмотрению. В любом случае вы получите **18000 Event Exp**. Выходите из этого зала, но не спешите подниматься наверх. Пройдите налево, и вы сможете взять из сундуков **Foxglove, Aconite** и **Slanting Rain skill**. Ну а вот теперь можно и подниматься к выходу из пещеры. Причем вам никто не будет мешать в этом — все монстры просто куда-то исчезли.

Выбравшись на свежий воздух, отправляйте Лавфера на **Valhalla**. Его место в команде должен занять любой другой персонаж. У меня это был Джин. Надеюсь, что вам так же повезло и все в порядке. С обновленной командой отправляйтесь в **Nethov Swamp**, которое находится на востоке главного континента.

## Nethov Swamp

На этой локации появится новый и достаточно противный враг **Mantrap Plant**. Плох он тем, что может атаковать сразу всех членов вашего отряда и наносить существенный урон их жизненным силам. Особенно актуальной эта проблема становится, когда против вас выходит несколько подобных тварей. Так что запаситесь эликсирами или развейте у героев **First Aid skill** примерно до



шестого уровня. После этого вам бояться практически нечего.

От входа пройдите немного вперед и сворачивайте на просеку. Возьмите там **Shadow Servant** и бегом налево. Там найдете еще один **Shadow Servant**, а пройдя еще выше, в горы, получите **Holy Crystal**. Возвращайтесь к входу на болото. Помните ту тропинку, на которую вы сворачивали? Вот от нее пройдите левее и сверните вниз. Там пройдите на один экран влево и снова спуститесь вниз. Тут будет **savepoint**. Отсюда надо спуститься еще на один экран вниз и найти **Cure**



**Condition skill, Short Spear, Quartz Gem, Daemon Slayer** и **Flare Baselard**. Некоторые из них находятся под водой, так что их найти будет сложнее. Но, как говорится, кто ищет, тот... Вернитесь к **savepoint** и идите направо, пока не окажетесь в воде. Над вами будут парить демоны. Избавьтесь от них, чтобы не мешались. Пройдите левее, и вы увидите обрыв. Запрыгнуть на него нельзя, поэтому придется идти на хитрость. Выпрыгивая из воды, создавайте на склоне обрыва большой кристалл. После разрубите его мечом. Так надо поступить три раза. От расколотых кристаллов останутся льдинки, которые будут плавать на поверхности воды. Запрыгивайте на них и создавайте еще один кристалл. Вставайте на него, а после и на край обрыва. Но чтоб все это совершить, придется помучиться. Пройдя правее, сверните на дорожку, которая ведет наверх. Попад на поляну, подойдите к левой стене и подпрыгните. Валькирия попадет в скрытый лаз, по другую сторону сокрыты сокровища **Holy Crystal, Wait Reaction skill, Eye of Heaven** и **Element Scepter**. Вернитесь к обрыву и теперь идите по другой тропинке, которая ведет вниз. Она вас выведет к **savepoint**. Сохранив игру, экипируйте Ам-

гриму **Dragon Slayer**. Пройдя налево и спрыгнув с обрыва, вы наткнетесь на босса.

## Босс: Dragon Zombie DME: 13400

Опять дракон, которого можно убить только **Dragon Slayer'ом**. На этот раз придется нанести целых два удара. Но сути дела это не меняет.

Разобравшись не только с боссом, но и с сокровищами, которые вы обнаружите в сундуках (**Bark of the Dryad** и **Inscribed Fragment**), покидайте это место.



Теперь вам остается посетить **Cave of Oblivion**. Что это такое, вы уже знаете. Если забыли, то посмотрите, что про нее написано в первой главе. После завершения прогулки по пещере можно посетить пару локаций и прокачать героев. По завершению главы вы вновь встретитесь с Фреей, которая надает вам ценных указаний и полезных советов. А также пожелает удачи в третьей главе.

## Глава 3

В третьей главе перед вами будет поставлена следующая задача: доставить к трону Одина стрелка из лука с **Hero Value 65**. Также у него должен быть развит навык к нахождению ловушек (**Find Trap**). И судьба пошлет нам такого человека.

Вновь применяйте **Spiritual Concentration**. После того как все точки нашего пути будут намечены, отправляйтесь в **Crell Monferaigne**. Нам покажут, как Янус (**Janus**) вернулся в город и тут же получил по лицу. А после на него повесили мишень и открыли сезон охоты, который закончился двумя подлыми стрелами в спину. После того как Янус вступит в отряд, вернитесь в город и посетите его дом. Там будет **Raven Slayer**. По правде



говоря, Янус может прибиться к нашему отряду еще во второй главе. У кого так и произошло, поберегите его для боевых действий в третьей главе.

Необходимо также побывать в Хай Лане. Что там может произойти, написано в начале второй главы. В мои сети попала русалка Юми.





И напоследок посетите **Camille Village** и посмотрите на судьбу несчастных жителей этого населенного пункта, в котором побывал Медуза (**Medusa**). Еще вам покажут двух искателей приключений, которые решили разобраться в происходящем, что в конечном итоге закончилось смертью одного из них. Это был Кашелл (**Kashell**).

После того как с вербовкой героев покончено, отправляйте Джина к праотцам. Его место должен занять Янус. Вновь входите в **Camille Village**. Посетите местное кладбище, в котором Кашелл обнаружит свой меч (**Vainslayer**

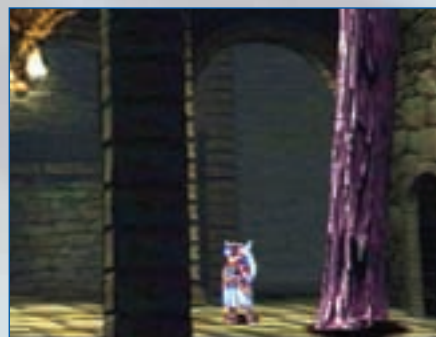


**sword**) воткнутом в землю. Вытащив его, идите дальше в склеп. Ворота послушно откроются, пропустив Валькирию внутрь. Сей склеп примечателен тем, что здесь появились осколки технического прогресса, а также водится несколько драконов, за которых хорошо платят. Убивать их, как вы, наверное, уже догадались, надо **Dragon Slayer**'ом. Первого из драконов можно найти, спустившись вначале по лестнице и затем пройдя направо. За его смерть вы получите **Bastard Sword**. Отсюда пройдите налево, сверните в боковой проход, где найдете **Defend skill**. И вот теперь вам на пу-

ти повстречается нечто каменное и двигающееся. Это не враг. Просто когда вы дотрагиваетесь до нее, Валькирия превращается в ледяшку и становится парализованной на некоторое время. Перепрыгнув через это чудо природы, увернитесь от выстрела замораживающей пушки, которая находится на потолке. С этими игрушками нам придется еще позабавиться, так что не отвлекайтесь и идите налево, где проходите в боковой коридор. Теперь



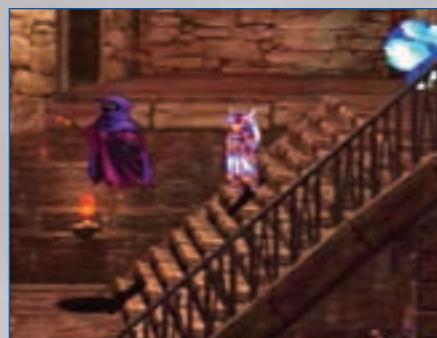
если вы пойдете вправо, то уткнетесь прямо в стену чего-то скользкого, слизкого и живого. Прорубить мечом это не получится, как бы вы не пытались. Но обратите внимание на морозящую пушку на потолке. Луч от нее бьет в пол прямо возле стены. Весь фокус заключается в том, что необходимо при помощи кристалла перенаправить луч в стену и тем самым заморозить ее. После достаточно нанести удар мечом, и лед расколется, открыв вам дорогу дальше. Также вас премируют на **6000 Event Exp**. Пройдите направо, но пропустите коридор, который ведет вниз, а затем проследуйте



дальше и, спустившись вниз по лестнице, пройдите направо, где вам нужно взять **War Hammer** и **Trick Step skill**. А слева от лестницы притаился **Dragon Zombie**. Экипируйте **Dragon Slayer**, и по окончании поединка вы получите **Eye of Heaven**, **Sap Guard spell** и еще один **Dragon Slayer**! Теперь возвращайтесь назад, туда, где ломали стену, но, не доходя до этого места, сверните в проход. Попадете в комнату, где еще одна стена. Но вот незадача: замораживающая пушка находится на прилич-



ном расстоянии от стены, и одним кристаллом не обойтись никак. Поэтому вам надо создать целых три: первый на полу, второй на потолке и третий, последний, вновь на полу. После разрушения преграды ваш счет **Event Exp** повысится на **12000**! Пройдя далее, экипируйте Амгриму **Dragon Slayer**, так как впереди **Dragon Zombie**. Победив парой ударов это



чудовище, спускайтесь вниз по лестнице, которая за его спиной. Пройдя направо, сохраните игру, берите в руки **Daemon Slayer**.

**Босс: Greater Demon DME: 22000**

Тот, от чьего копья погиб Кашелл, теперь перед нами. Много говорить о нем не стоит, так как он не выстоит и нескольких ударов демонического меча.

После босса в вашем распоряжении останутся **Golden Fowl** и **The Grand Sting**. Как решите судьбу этих интемов, выходите из подземелья в деревню, а потом и на карту.

Сейчас можно отправить к Одину нашего отважного лучника Януса. А его место должен занять Кашелл. После направьте свой полет в **Gorhia Cult Headquarters**.

## Gorhia Cult Headquarters

От входа бегите направо, пока не попадете в главный коридор с множеством ответвлений. Запомните это место — сюда придется еще вернуться. Пройдите во второй коридор снизу. Потом направо, вверх, направо и спускайтесь вниз. Пройдя отсюда налево, сохраните игру, так как вам предстоит битва с боссами.

**Босс: Lesser Vampire x2 DME: 2500**

**Thaumaturgist DME: 2200**

Достаточно проблематичные противники. И если на **Thaumaturgist** хорошо действует отравы, то у зомби слабости отсутствуют. Можно, конечно, побиться честно, но на это уйдет достаточно много сил и нервов. Проще применить **Holy Crystal**, который у вас должен быть. Си-







ла его до того велика, что все враги помрут сразу.

По окончании поединка **Noblt Vampire** скажет, что по замку распространились монстры и ваша задача — их всех изничтожить. Но не спешите покидать данный зал. Под потолком, на люстре, находится сундук с **Mithril Ore**. Добраться до него можно по правой стене, используя кристаллы.

Теперь основной проблемой стали монстры, которые наводнили замок. Только вот не надо забывать



себе голову чепухой типа того, что нам надо перебить абсолютно всех. Достаточно всего 8-10 штук, а точнее, до тех пор, пока на главной башне не пробьет колокол. Начинать уничтожение надо уже по пути в главный коридор. В нем вам надо идти в боковой коридор, который находится над тем, из которого вы выйдете. Идите направо и не полнитесь сохранить игру. Пройдите от savepoint направо и поднимитесь вверх. Идя от лестницы налево, вы встретите тройку боссов.

**Босс: Noble Vampire DME: 10000**  
**Will-O'-Wisps x2 DME: 6500**

Эта тройка врагов — явно не подарок. Они очень злобные и сильные. Из-за этого бой будет долгий и затяжной. Поэтому перед битвой проверьте экипировку героев, особенно оружие. У наших противников нет слабостей против какой-либо стихии. Но все равно, основные повреждения будут им наноситься именно магом. Единственный недостаток в том, что приходится ждать, когда он восстановится для новой атаки. Еще вам попортит жизнь очень неприятная способность **Will-O'-Wisps'ов** к самопожертвованию. Просто когда у них остается менее одной третьей энергии, они бросаются в ваши ряды и взрываются, нанося тем самым урон каждому члену отряда примерно в **2500 DME**.

Уф. Да, это был действительно жаркий бой. Но мало нам испытаний. Теперь придется еще карабкаться на верхотуру и брать столь необходимые призы. Дело это очень непростое, так что читайте, а главное, правильно выполняйте все инструкции. Осво-

бодите два сундука от их содержимого (**Gargoyle Statue** и **Incense Burner of Darlis**). Теперь создайте три больших кристалла и нещадно разрубите их мечом. Выберите понравившийся вам маленький кусочек льда и поставьте на него два сундука. Теперь берите кусок побольше и водрузите его на сундук, только не посередине, а немного сбоку. Берите второй кристалл и положите на сундук рядом с первым кристаллом. Заберитесь на сундуки и, подняв любой из кристаллов, положите его на другой. Спуститесь за третьей ледышкой и также положите его на край сундука. Залезайте на эту мини-башню и водрузите третий кристалл на самый верх. Вот теперь можно гарантированно допрыгнуть до натянутой цепи и поживиться призами: **Lapis Lazuli**, **Ether Scepter**, **Poison Check** и **Fairy Ring**. Здесь с призами покончено. А вот если пройти из этого за-



ла налево, то можно будет найти еще **Quartz Gem**, **Sap Power** и **Adept Illusion**. Вот теперь действительно все. Выходите из замка на карту.

И вновь придется посетить **Cave of Oblivion**. Что это такое, написано в первой главе. Но это еще не все. Хотя если не хотите, то можете и не читать

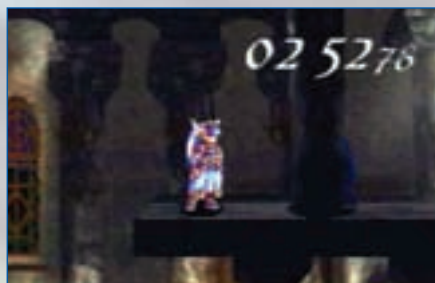


далее, а просто посетить пару подземелий и завершить главу. Только зачем это делать, если на карте осталось до того интересное место, которое пропускать как-то не хочется. Хотя пройти эту миссию вам сейчас будет просто не по зубам, так как уровень прокачки героев просто оставляет желать большего, чем какой-то семнадцатый уровень. Если же все-таки вы решились на отчаянный поступок, то читайте.

Итак, **Brahms Castle** находится на большом острове, который в западной части карты. Зайдя туда, вы увидите часы, которые будут отсчитывать четыре минуты в сторону убывания. Это то время, которое вам дается на нахождение босса в этом замке-лабиринте. Хорошо, что время идет только при блуждании по коридорам, а на битвах с врагами останавливается. Так что сами понимаете, времени для нахождения призов просто нет. Хотя сам забег займет минуты две, и оставшееся время можно что-либо найти. Но это на ваш страх и риск. А сейчас я лучше расскажу о короткой дороге к боссу.



От входа пройдите через два зала и заходите в дверь наверх. Идите направо до лестницы, но по ней не поднимайтесь, а прямо возле нее сверните вниз. Пройдите несколько больших залов вниз, а когда они закончатся, пройдите два зала направо и идите два зала вверх. Теперь осталось пройти направо и подняться по лестнице. С нее можно пойти направо и победить злобного **Ram Guardian** всего тремя ударами **Dragon Slayer**. За это вам отсыпят **13000 Exp**. А вот если вы те-



перь пойдете налево, то встретитесь с хозяином этого места — Брамсом (**Brahms**). Убить его пока не удастся. Но, забегая вперед, скажу, что не просто так он здесь живет и не просто так с ним можно отсрочить бой. А пока выходите на карту и



завершайте главу, после чего вас ждет новая встреча с Фреей.

Окончание следует

PlayStation







**Здравствуйте, дорогие читатели! На этот раз в рубрике «Письма» вы можете прочитать весьма внушительное (по объему) послание Мотолога (и это притом, что его и так урезали на треть!), которое, уверен, вас серьезно заинтересует. Полагаю, что мы не зря решили «забабахать» в номер письмо такого объема. Кроме того, обратите внимание на достаточно оригинальное стихотворное переложение статьи Алексея Ковалева, выполненное Dragonboy. Надеюсь, скучно вам не будет.**

**Александр Щербаков**

## ХОЖДЕНИЕ ПО НОВЫМ МУКАМ

Здравствуйте-здравствуйте, люди добрые и иже с ними! Давненько не брал в руки «пера», но вот настал тот момент, когда пора зачехлить шотган, отмыть кирзачи от крови, перевязать царапины, зашить сквозные, да, кстати, Д.О., у нас спирт есть? – Ты же не пьешь, Мотто! – Да это для дезинфекции! – Посмотри вон в том шкафу, где еще замок висит. – А у тебя ключ есть? – Мотто, ты же сам у меня его брал, вчера, помнишь? – Ладно, последний выстрел из берданки и зачехляю!...

Так вот много лучше, я готов. Ну а с чего начать, как не слов благодарности в ваш адрес, спасибо, что не обратили внимания на мои письма. И правда, зачем забивать детям (это он о читателях! – прим. Д.О.) «мотным» слово- и буквообразованием, если есть такие прекрасные авторы крепкого слова. У каждого свой индивидуальный и непохожий на других соратников по перу стиль. Куда там простым смертным до вас, личностные вы мои. Ведь все мы знаем, что на вопрос «Нравятся ли вам авторы OPM?» существует только один ответ. А всякое инакомыслие принимается как чистой воды ересь, и «падшие души», отважившиеся дать правильный ответ «нет» сразу же сжигаются на костре. Но все-таки я скажу правду (интересно, чью? – прим Д.О.) и присоединюсь к противникам вашего догмата.

### Трилогия Мотолога «Хождение по новым мукам»

#### Часть первая. «Тропосфера творчества»

Как вы думаете, в чем заключается успех игрового (и любого) издания? Правильно, от умения авторов подавать информацию читателям. Преподношение бессвязных, глупых и пустых фраз естественно отмечается и придается отчуждению. Автор должен не только обладать своим стилем, но и воздерживаться от комментариев, быть по возможности беспристрастным и не менее справедливым. Ваши авторы?!

Я не буду долго нагнетать атмосферу бесконечными обвинениями в адрес наших героев, мол журнал опопсел, а авторы, вслед за «событиями» произошедшими с журналом, обленились вконец и перестали радовать нас, смертных, порядочными статьями. Я скажу прямо. Ваши «героические» личности никогда не умели писать. Все эти ахи-вздохи должны радовать лишь маленьких детишек. Чем объясняется ваша непомерная и безудержная тяга к соплям? Вопрос, скорее, риторический и ответа не суждено нам найти, верно? Все ваши мучения и жалкие попытки создания настоящих статей не стоят ни ломанного яйца, ни выведенного гроша. Седьмое откровение?!

Все конгениальные статьи – это ведь отражение вас самих, причем далеко не самое лучшее. Вспомнить читательские возгласы двухлетней давности о том, что хорошо бы подписывать бездомные статьи именами авторов, чтобы, не дай бог, не дезинформировать читателя. Все сразу встрепенулись, мол что не сделаешь для любимой публики. И буквально через неопределенный срок статьи начали постепенно обзаводиться хозяевами. Это самое «постепенное приручение» произошло довольно быстро и в скором времени по вашему журналу можно было наблюдать уже дюжину добрых фамилий. Здесь встает другой вопрос, пустяковый и, в принципе, не разумный: «Почему у авторов вместо воображаемых псевдонимов и целесообразных ников присутствуют настоящие фамилии?» ответ на этот вопрос







**Первое  
место**



**Приз  
симпатий  
редакции**

неоднозначен. В принципе (ишь, какой принципиальный! – прим. Д.О.) такой подход можно объяснить тем, что мастера прихрамывающего слова – это взрослые люди и скрываться под ником – это детские забавы. С другой стороны, авторы хотят, чтобы их любили и, самое главное, уважали, и подписаться собственным именем – это прямой путь к массовой любви или к такой же народной ненависти.

Также стоит отметить авторов, которые изо всех сил стараются возродить почти умерший авторский стиль. Не хотел до последнего говорить имя, но все же придется назвать этого человека – это Леонарда Ф. Если бы все так же охотно старались – журнал преобразился бы и расцвел в новом свете, безмятежно почивал на лаврах до полного вырождения PS или PS2.

Вообще написание писем в редакцию журнала я считаю пустой тратой времени (убедился на собственном примере? – прим. Д.О.), совсем другое дело переписываться с кем-нибудь. Ну а про написание статей я даже не знаю, что касается меня любимого, то я вряд ли смогу сбросить так быстро со счетов свои амбиции, и участвовать в этом балагане я не намерен. Пока. Нужно присмотреться к ситуации повнимательнее, взвесить все «за» и «против» еще раз и хорошенько посмеяться с сотоварищами над тирадами новых гениев пера и банальной ручки. Возможно, что некоторые трудолюбивы и правда не заслуживают расстрела, может их лучше награждать призами и прославлять, как величайших мира сего?

**(Вторая часть послания нами пропущена, так как первая и третья представляются нам более интересными. Кроме того, нужно же и другим читателям высказаться, не только Мотологу. – прим. А.Щ.)**

**Часть третья, заключительная. «Сакраментальное излияние».**

Очень сложно охарактеризовать Final Fantasy, еще сложнее осмыслить величие этой саги (а оно бесспорно есть!), но есть одно слово, которое подходит к этому «шедевр». Final Fantasy – это культ, это чистосердечное служение, поклонение с вытекающими свистоплясками, обрядами и жертвоприношениями. Это болезнь, настоящий и непонятный «нормальным» людям синдром преклонения перед величием Square. Это строфа из песни о жизни многих фэнов, возможно, это и жизнь, а не своеобразная попытка или действие, с целью осуществления заветной мечты, попытка добиться того, что невозможно в реальной жизни, уничтожить на корню все свои страхи и комплексы, порвать тысячелетиями спаянную цепь, удерживающую нас от заветного слова «мечта». Кто-то назвал это «буйство фантазий» попыткой жить другой жизнью, а для кого-то это и есть настоящая жизнь, пусть они даже и обманывают себя. Лживость – большой порок, но еще большая аномалия – это не верить ни во что (очень спорное заявление – прим. А.Щ.). Ко-

нечно, жизнь претерпела некоторые изменения за миллионы лет, но смысл остался прежним. Нужно прожить жизнь как можно ярче, и в этом нам помогают RPG (да и другие игры). А теперь несколько крепких слов в адрес Final Fantasy.

Конформизм поневоле?!

Разберем Final Fantasy по полочкам. Начнем, несомненно, с сюжета, так как именно он является отличительной чертой жанра RPG. Его присутствие просто необходимо и всегда приветствуется, а диким свистом выразить свое неодобрение по поводу качества и количества мы всегда успеем. :) Что ж, сюжет всегда разный (как это ни странно – прим. Д.О.), другой мир, другие герои, в конце концов, другая цифра в названии. Но некоторые идеи и темы совпадают как близнецы (не путать с двойняшками :). Например: «борьба со всепоглощающим злом» или банальная «любовь». По-моему, с выходом седьмой части сериал начал угасать, меняя своих поклонников. Да, «Фантазия» стала намного проще и доступнее, но в ней уже не чувствуется той бездонной глубины. «Шестая» была эталоном, в ней была не просто изюминка, а целая сочная, спелая виноградина. Это было блюдо для настоящих гурманов. Возможно, я немного утрирую, но, согласитесь, последние части сериала больше похожи на ортодоксальные штампы предыдущих побед и славы, чем на гениальные творения «писательской» мысли.

Кроме сюжета у нас есть еще масса поводов побросать камни, не оставлять же их за пазухой?! Ну вот, скажем, графика. Она вполне приемлема и сносно смотрится. Трехмерные объекты немного «грубы» (не достаёт им моей пластичности – прим. Д.О.), а к спрайтовым бэкграундам практически нет претензий. Что касается силиконовых вставок-заставок, тут все просто – еще одна вещь, к которой можно относиться с пиететом. Но то многочисленное слюноотделение, которое наблюдается у фэнов при просмотре, настораживает. Да, заставки хороши, не





спору, но это отнюдь не повод лишний раз распускать сопли направо и налево, ими можно восхищаться, но не так рьяно. Нужно быть чуть сдержаннее и спокойнее при их просмотре.

К музыке у меня нет личных претензий. Хотя раньше (Final Fantasy VI) она была ни в пример лучше, сейчас она просто слушается и оставляет довольно приятные ощущения.

Не буду упоминать заморочки систем битв и магические «карнавалы», все они похожи и уникального здесь ничего нет. Сложно придумать что-то действительно новое и интересное на этом поприще. Из части в часть все эти системы обрастают и увеличиваются в размерах, все еще больше лапшой свисающей у нас с ушей. Вы не находите, что настало время стряхнуть эти изделия из пшеничной муки?

Так за что мы любим ее (не напомнишь, о чем это мы, я тут задремал – прим. Д.О.), такую разную и в то же время похожую, такую взрослую и детскую, такую нелепую и серьезную? За что мы так ценим те часы, прожитые в ее мирах? Почему мы так тянемся ко всему, где написаны эти два волшебных слова Final Fantasy?

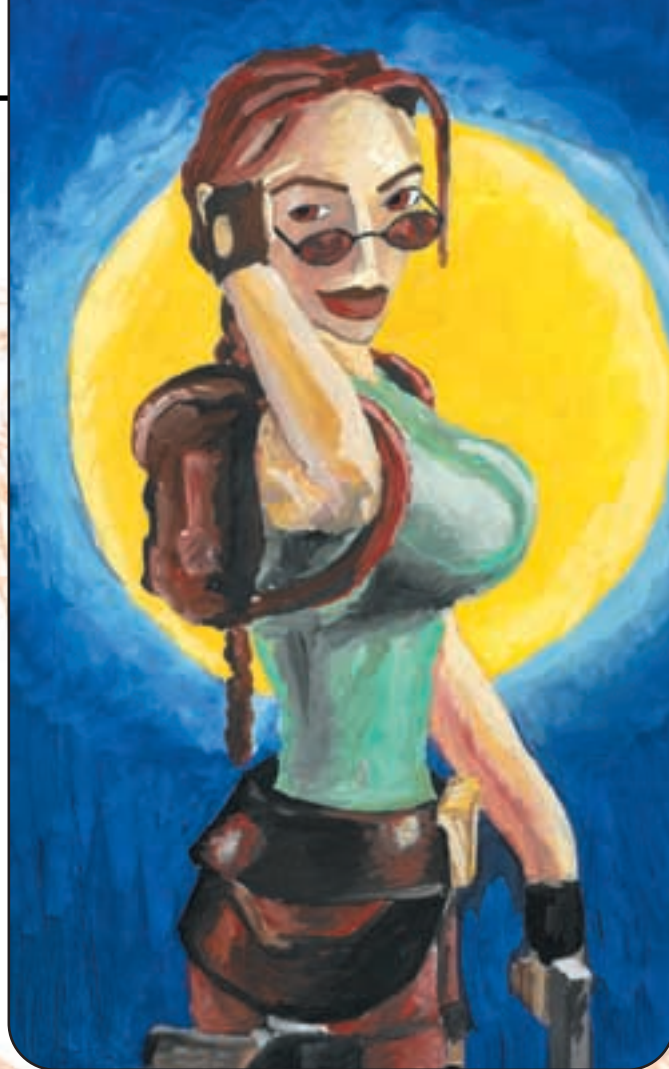
Скорее всего, ответ где-то рядом, он совсем близко, но еще невидим, он почти найден, выкопан и отполирован. Этот ответ знают все, кому безразлична судьба этой, ставшей культом, игры. Он так прост, что кажется банальным и даже несерьезным. Он, как лазурит, отдает голубое свечение, свечение мечты. Он так прост для детей и так сложен для взрослых. Он как лампадка светится в черных глубинах нашего сознания. Это сакральное откровение нашей мечты. Мы знаем этот ответ, и всегда знали, еще с выходом первой части, ответ в нас самих – это Final Fantasy...

На этом все. Аплодисменты, занавес!!!

Всегда ваш,  
Мотолог  
Всегда свой,  
Д.О.

P.S. Д.О. – это дух объективности :)

Не буду особенно комментировать это письмо. Что касается авторов, это мнение отдельно взятого человека, оно имеет право на существование. И право на публикацию на страницах журнала тоже. Мы почитали, нам было интересно.



Элеонора Пензина г.Орехово-Зуево Московская обл.

В части письма, посвященной Final Fantasy, присутствует достаточно большое количество спорных заявлений, но подробно разбирать их я не буду. Если есть желание, то пусть этим займутся читатели. Единственное, что отмечу, так это то, что по уровню продаж последние четыре части сериала опережают своих предшественников, так что фразы об «угасании» можно трактовать только в том ключе, что художественная ценность поздних продуктов откровенно ниже, чем у классических Final Fantasy. Ну и, конечно, боевой системе стоило уделить больше внимания. Вспомните Junction System в FF VIII, и вы поймете почему.

## В РОССИИ НИЧЕГО НЕТ

Привет, ОРМ!

Сразу хотела бы сказать, что вы и «Страна Игр» - мои любимые журналы, я не пропускаю ни одного номера. Только вы постер в СИ видели? Намек понят?

Ну ладно, перейдем сразу к делам. Написать вам письмо меня «вынудила» ситуация с PlayStation 2, на нее у нас в России нет ни аксессуаров, ни дисков (нормальных). Например, пока я карту памяти купила, думала повешусь. В общем, при покупке PS2 месяц назад заказала 2 диска, Z.O.E и Onimusha (вторую мне все-таки привезли, правда, из Германии), но у нас в России этих CD и близко нет. Из всего, что было, пришлось брать Quake 3 и Dead or Alive 2, а было, в принципе, немного, всего 11 CD. На мой взгляд (если это кого-то интересует), смысл покупать PS2 появится только после выхода Devil May Cry, Final Fantasy X, Silent Hill 2 и т.д., а это будет ой как нескоро (с темпами развития российского рынка видеоигр вдвойне нескоро).

В общем, наберусь наглости, и задам несколько вопросов.

1. Лицензионные диски так и будут стоить \$80? А то, по-моему, это слишком даже для PS2.
2. Правда ли, что российская компания, локализовавшая в России C-12 ведет переговоры с Sony на покупку лицензии для производства игр для PS2 в нашей стране?
3. Я слышала, что в Японии PS2 уже чипуют и прокручивают левак. Это правда?
4. Вы в ближайшее время будете писать в разделе «Тактика» об играх на PS2? Заранее благодарна.

Ваша постоянная читательница,  
А.К.





Василевский Дмитрий г.Новопольск, Витебская обл. Беларусь



Во-первых, хотелось бы сказать, что в России найти «нормальные» аксессуары и игры для PlayStation 2 можно. Они есть и в некоторых торговых точках и, конечно, в e@shop. Выход же Devil May Cry, Final Fantasy X, Silent Hill 2 не за горами. FF X, например, уже появилась в Японии, осталось только подождать ее перевода на английский.

Теперь ответы.

1. Да, в России диски для PS2 действительно стоят слишком уж дорого, хотя европейские «кругляшки» у нас реально стоят меньше, чем заявленные вами \$80. Может, в будущем наши продавцы и понизят цены. Для справки: в тех же Штатах за игру просят около \$50.

2. На данный момент никакой информации на этот счет мы не располагаем.

3. Ну, насчет Японии вы несколько загнули. Эта страна меньше всего походит на рассадник пиратства. А вообще, PlayStation 2 уже вовсю чипуют, хотя технология все еще очень плохо отлажена. Не будем вдаваться в детали, но дело обстоит примерно таким образом. На данный момент для того чтобы проигрывать левые диски, необходим тандем USB-чипа (иногда кое-что еще нужно перепаять) и GameShark (или Action Replay – зависит от ситуации). Причем от версии приставки зависит, какой вариант GameShark необходимо использовать. Пиратка обычно выпускается на CD (DVD версии, говорят, есть пока только в Китае), а потому игры обычно занимают не один диск. Урезанная версия Onimusha, по слухам, занимает 4 CD. Полная японская Final Fantasy X – что-то около 22 CD (!!!). Учитывая, что в среднем 1 CD стоит порядка \$8, то для любителей левака картина представляется достаточно печальной. Логичнее покупать родное. В будущем, правда, все может измениться. Скажем, появятся более совершенные чипы (нынешние модификации имеют ряд жутких побочных эффектов), а на рынок прорвутся пиратские DVD. Единственное, чего сейчас РЕАЛЬНО можно добиться чиповкой, так это того, чтобы консоль проигрывала любые игровые DVD, а также левые диски для первой PlayStation.

4. В ближайшее время – точно нет. PlayStation 2 пока что есть у единиц, так что смысла в этом мы не видим. Писать превьюшки и обзоры – одно дело, а прохождения – совсем другое.

Смирнов Дмитрий г.Красногорск Моск.обл.



Шакирова Елизавета, г. Екатеринбург



Здравствуйте. г. Москва организовался клуб любителей PSX, PS2, PC, Dreamcast. Просто напишите информацию о себе и своих любимых играх по адресу: club2001p@eStart.ru (если можно, присылайте, пожалуйста, адрес обыкновенной почты).

Здорово! Мне 12 лет. Я бы хотел переписываться с геймерами и геймершами любого возраста, цвета кожи, нации, вероисповедания, любящими такие жанры, как RPG, action/adventure, strategy, квест, гонки, файтинги и ужастики. Мой адрес: 456221, Челябинская обл., г. Златоуст, ул. Дегтярская 35/а. Gengar. Отвечу даже дьяволу!

## АНКЕТА

Имя\адрес\  
контактный телефон\

---



---



---

Ваш возраст?

Младше 15  
15-21  
старше 21

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.

---



---



---



---



---



# XENOSAGA В СТИХАХ

Привет, журналище!

Приятно осознавать, что и в ваших рядах есть любители хороших RPG. Пишу я вам по такой причине.

Понравилась мне статейка про Xenosaga в сороковом номере и, немножко подумав, решил я ее перефразировать малость, так для прикола. Вот, что у меня получилось:

Xenosaga: Episode 1

PlayStation 2 решил купить  
Без лишних слов и оправданий,  
(Про Хаппосайев б не забыть)  
Любимый бой земных мечтаний!

Да, не ошиблись – Xenosaga,  
На прошлой выставке E3  
От Namco вышла ты из мрака,  
Явив себя по всей красе!

«Der Wille zur Macht» - второй сценарий,  
(В дальнейшем, братцы, будет шесть!)  
Не новой ждем – оригинальной!  
За много лет... теперь не счесть!

Прорыв межзвездных путешествий,  
Свершив тогда, они смогли  
Убраться... без особых бедствий  
С родной когда-то нам Земли!

Не все так просто, как обычно,  
Ведь кроме нас в пространстве враг!  
Пришельцев лот с угрозой личной  
Намерен разнести нас в прах!

Вам – 22, Shion Izuki,  
Трагичный мир, тяжелый рок!  
С любимыми теперь в разлуке...  
В работе – отдых, в ней лишь толк!

На пару с вами – ваш андроид.  
И амнезийный Chaos-map.

Не просто люди – вы герои!  
Сюжет большой и хватит всем!

System Id, иль что-то вроде,  
Там тоже будет, вы ж должны  
Забить пиратов, но не в море –  
В галактике, вокруг Земли!

Сюжет, сценарий – те же люди.  
Sei Sato влился в старый круг...  
Болтают много – мы рассудим  
Их новый, совершенный труд!

3D предел? Красивый рисунок?  
Чего вы ждали, то пришло!  
Волос терзаний ветер любит.  
А мимика! Ну, прям кино!

Не только сильно, но и стильно!  
Такого в Tekken даже нет!  
Сама реальность! Мы бессильны  
Остановить прекрасный «бред»!

Все диалоги в Xenosaga  
Озвучке будут преданы!  
А занимать игрушка станет  
Всего два диска – DVD!

Мы собираемся в дальнейшем  
Следить получше все за ней,  
За Xenosaga`ой чудной, вечной...  
Прощаюсь с вами. Алексей.

Xeno-Ковалев, Saga-Dragonboy

OFFICIAL РОССИЯ  
**PlayStation**

Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО «Гейм Лэнд» (учредитель)

Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru  
Борис Скворцов (фин.директор) boris@gameland.ru  
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Михаил Разумкин (глав. редактор) razum@gameland.ru  
Борис Романов (почетный редактор) romanov@gameland.ru  
Александр Щербаков (редактор) sherb@gameland.ru  
Екатерина Васильева (корректор)

Дизайн, верстка:

Михаил Огородников (арт-директор)  
michel@gameland.ru  
Алик Вайнер (дизайнер) alik@gameland.ru  
Леонид Андруцкий (редактор) leonid@gameland.ru  
Максим Каширин (дизайнер) max@gameland.ru  
Дизайн обложки: Михаил Огородников

Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652,  
«Official PlayStation»

Web-Site:

www.gameland.ru, e-mail: playstation@gameland.ru

Рекламная служба:

Игорь Пискунов (руководитель отдела)  
igor@gameland.ru,  
Алексей Анисимов (менеджер) anisimov@gameland.ru  
Басова Ольга (менеджер) olga@gameland.ru,  
Крымова Виктория (менеджер) vika@gameland.ru  
Тел.: (095) 229-4367. Факс: (095) 924-9694  
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов (ком.директор)  
vladimir@gameland.ru,  
Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru,  
Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

Техническая поддержка:

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru,

Служба безопасности  
и связь с правоохранительными органами:

Игорь Акчури, Глеб Маслов

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463  
Факс офиса: (095) 924-9694

Адрес склада: Москва, Пятницкое шоссе д. 24.

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Товарная марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland

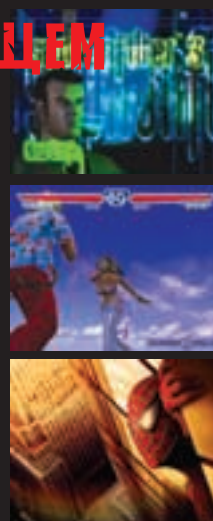
Official PlayStation Magazine, Russia

✂  
Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.

Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.

В СЛЕДУЮЩЕМ  
НОМЕРЕ

Мы впервые расскажем об одном из известнейших игровых изданий в мире — японском еженедельнике Famitsu weekly. Поместим давно обещанные репортажи о Syphon Filter 3 и Silent Hill 2, долгожданные подробности Tekken 4. А также целую серию обзоров творений Activision для PS one.





## ИЗДАНИЯ

### "Мобильные Компьютеры"

Мобильные компьютеры, коммуникаторы, смартфоны, ноутбуки, мобильная связь, цифровое фото. Тестирование и рекомендации.

[www.mobilecomputers.ru](http://www.mobilecomputers.ru)

### "Страна Игр"

Игры для PC, Sony PlayStation, Sony PlayStation2, Nintendo GameCube, Sega Dreamcast, GameBoy Advance, Онлайн-игры, компьютерное железо. Свежие новости, лучшие обзоры. Советы и тактика прохождения.

[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

### "Хакер"

Взлом, интернет, компьютеры, новости и железо.

[www.xakep.ru](http://www.xakep.ru)

### "PlayStation"

Sony PlayStation, Sony PlayStation2. Новости, лучшие обзоры и тематические статьи. Коды, советы и прохождения лучших игр.

[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)



## ИНТЕРНЕТ ПРОЕКТЫ

### e-shop

[www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)

Интернет-магазин компьютеров, видео игр и DVD



[www.modernart.ru](http://www.modernart.ru)

"МодернАрт"

Магазин-галерея  
современного  
искусства

СДЕЛАНО В

**(game)land**  
[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)



# ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ

С 1 Сентября по 30 Ноября  
производится подписка на 2002 год.

Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2002" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".



Оформить подписку в режиме ON-Line через internet с оплатой по карточкам **VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club** или **JCB**, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)





OFFICIAL  
**PlayStation**  
РОССИЯ



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

# Onimusha

**CAPCOM Warlords**





CAPCOM

OFFICIAL  
playstation  
РОССИЯ

